



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE DERECHO

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE DERECHO

**LOS CONTRATOS DE COMPRA-VENTA
REALIZADOS VIA ONLINE ENTRE LAS
COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS MMORPG Y
LOS USUARIOS PERUANOS**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
ABOGADO**

AUTORES:

**BORJA PEÑA IRALDA BRIGITTE
RODRIGUEZ LEVEAU CHRISTIAN ERICK**

ASESOR:

OSCAR MORENO RUBIÑOS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DERECHO DE CONTRATOS

TRUJILLO- PERÚ

2012

PÁGINA DEL JURADO

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, fuente de amor y sabiduría Gracias por darme salud, paz y fortaleza durante mi vida y por las bendiciones que se me vas a brindar por el resto de mi vida

A mis padres, Mirtha y Walter por brindarme todo su apoyo, confianza y amor incondicional; por dedicar su vida a cuidarme y darme lo mejor. Gracias por haber sido mi fuente de inspiración. ¡Los quiero mucho! y estoy orgulloso de tenerlos.

Christian Rodríguez, mi compañero; por su amor, por estar conmigo en aquellos momentos en que el estudio y el trabajo ocuparon mi tiempo y esfuerzo. Gracias por toda tu comprensión y sobre todo por hacer posible la realización de nuestra tesis en este tema. Gracias infinitas.

Brigitte Borja Peña

A mis padres: María Luisa y Carlos por el amor y apoyo recibido durante este tiempo; estaré eternamente agradecido... ¡Los quiero!

A mis hermanos por su amistad ante todo, por su colaboración y consejos durante esta preparación.

A mi compañera, Brigitte Borja, por su amor y creer fielmente en el tema escogido para la realización de nuestra tesis. Muchas gracias por creer en mí.

Christian E. Rodríguez Leveau

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer de manera muy especial, al Dr. Oscar Moreno, por su orientación, transmitir sus ideas, recomendaciones y brindarnos su apoyo durante la ejecución de la tesis.

Un reconocimiento muy sentido a todos los docentes de la Facultad de Derecho, por habernos brindado sus conocimientos que consolidaron nuestra formación profesional.

Es menester agradecer a Dios que siempre está a nuestro lado dándonos las fuerzas necesarias para seguir adelante venciendo todas las dificultades que se presenten en el transcurso de nuestra vida.

No podemos terminar los agradecimientos sin mencionar a nuestros compañeros de clases, con los cuales compartimos muchos momentos inolvidables.

PRESENTACIÓN

Cuesta creer que, con el pasar de los años el internet se haya vuelto un medio tan necesario y a la vez de mucha ayuda para diferentes áreas ya sea creativas, proyectos, ciencia y económica, por ende, no muchos de nosotros sabe cómo prender una pc (computadora) pues cada cierto tiempo esto va a evolucionando y el internet no se queda atrás pues con el tiempo la inteligencia humana le ha sacado mucho provecho. El punto a tratar como muchos conocedores del mundo de los juegos en línea conoce, es quizás el provecho económico asegurado de un producto que un usuario (gamer) desee y pueda pagar. Las empresas de video juegos han pasado desapercibidas y mucho más aquellas que centran su atención en los MMORPG puesto que como se va a explicar son juegos masivos, llenos de personas dispuestas a pagar por un producto que a su vez no existe y no es por nada de su posesión y más aún el reclamo que se haga por dicho bien no dependa de ti sino del vendedor. Esperando su comprensión en miras de una solución a futuro sobre este problema pongamos a tratar **“Los contratos de compra-venta realizados entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos”**

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO.....	i
DEDICATORIA	ii- iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
INDICE.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	x
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. EL PROBLEMA.....	1
1.1.1. LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. TRABAJOS PREVIOS.....	6
1.3. TEORIAS RELACIONADAS AL TEMA.....	6
1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	6
1.6. HIPOTESIS.....	7
1.7. OBJETIVOS.....	7
1.7.1. OBJETIVO GENERAL.....	7
1.7.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	7
2. MÉTODO.....	8
2.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	8
2.2. VARIABLES.....	8
2.2.1. VARIABLE DEPENDIENTE.....	8
2.2.2. VARIABLE INDEPENDIENTE.....	8
3. RESULTADOS.....	8
3.1.1 EL CONTRATO.....	9
3.1.1 DEFINICIÓN.....	9
3.1.2. CONCEPTOS LEGALES DE CONTRATO.....	9
3.1.3. PRECEDENTES TRASCENDENTALES DEL CONTRATO.....	10
3.1.4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL CONTRATO.....	11
3.1.5 EL PERFECCIONAMIENTO DEL CONTRATO.....	11
3.1.6. LA INTERPRETACIÓN DEL CONTRATO EN EL DERECHO PERUANO.....	12
3.1.7. ELEMENTOS DEL CONTRATO.....	12

3.1.8. FORMACIÓN DEL CONTRATO.....	14
3.1.9. FORMA DE LOS CONTRATOS.....	15
3.1.10. EFECTOS DEL CONTRATO.....	15
3.1.11. CLASIFICACIÓN DE LOS CONTRATOS.....	15
3.2. EL CONTRATO DE COMPRA- VENTA.....	18
3.2.1 DEFINICIÓN.....	19
3.2.2 ANTECEDENTES.....	19
3.2.3 POSICIÓN DE LA LEGISLACIÓN.....	20
3.2.4 SUJETOS DEL CONTRATO DE COMPRA- VENTA.....	21
3.2.5 CARACTERISTICAS JURIDICAS DEL CONTRATO DE COMPRA- VENTA.....	22
3.2.6 BIENES SUSCEPTIBLES DE SER OBJETO DE PRES- TACIONES DE DAR DERIVADAS DE LA OBLIGACIO- NES DEL VENDEDOR EN UN CONTRATO DE COM- PRA- VENTA.....	23
3.2.7 CARACTERISTICAS QUE DEBE REUNIR EL BIEN OB JETO DE LA PRESTACIÓN DE DAR DEL VENDEDOR EN UN CONTRATO DE COMPRA- VENTA.....	25
3.3. EL INTERNET.....	28
3.3.1 DEFINICIÓN.....	28
3.4. EL COMERCIO ELECTRÓNICO.....	29
3.4.1. DEFINICIÓN.....	29
3.5. LOS VIDEOJUEGOS MMORPG.....	31
3.5.1. EL MMORPG Y EL COMERCIO ELECTRÓNICO.....	32
3.5.2. EL MUNDO VIRTUAL EN LOS MMORPG´S.....	33
3.5.3. EL BIEN VIRTUAL.....	34
3.6. EL CONTRATO DE COMPRA- VENTA REALIZADO VÍA ONLINE ENTRE LAS COMPAÑÍAS DE VIDEO JUEGOS MMORPG Y LOS USUARIOS PERUANOS.....	35
3.6.1 ANÁLISIS.....	38
4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	41
5. CONCLUSIONES.....	45
6. RECOMENDACIONES.....	49
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXOS.....	54

RESUMEN

En el presente trabajo, se realizó el estudio de los Contratos de Compra- Venta, realizados vía online entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos.

Primero, se halló un problema que, refiere al posible surgimiento de una controversia entre las partes contratantes, en la celebración de un Contrato de Compra- Venta vía Internet. Segundo, planteamos si sería posible solucionar el conflicto, aplicando una norma especial para el caso planteado pues en nuestra legislación no está tipificado este tipo de Contrato, o simplemente remitirnos a lo establecido en nuestro Código Civil Peruano de 1984 en lo referente a los Contratos en general.

Por último, en base al estudio de los Contratos; se concluye que sí es posible aplicando nuestra legislación, solucionar un conflicto suscitado, con motivo de la celebración de un contrato de Compra- Venta entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos.

Además, poniendo énfasis en la conclusión anteriormente señalada, acotamos que se aplica lo estipulado en el Código Civil en cuanto a Contratos en general pues nuestro ordenamiento no regula el Contrato celebrado vía Internet y menos aún el que se realiza por esta vía (internet), entre las Compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos.

Creemos y consideramos necesario que nuestro ordenamiento jurídico debe ser vanguardista e integrar a nuestra legislación nuevas figuras que necesitan ser

amparadas por el Derecho para no quedarnos sin protección jurídica ante cualquier eventualidad como la planteada en la ejecución de esta tesis.

PALABRAS CLAVES: Compra- venta, Contratos, videojuegos, ordenamiento jurídico.

ABSTRACT

In the present study was carried out to study the Buy-Sell Agreements, concluded on the on line between gaming companies and users MMORPG Peruvians.

First, we found a problem that concerns the possible emergence of a dispute between the contracting parties at the conclusion of a Purchase and Sale Agreement via the Internet. Second, ask whether it would be possible to resolve the conflict by applying a special rule for the present case because in our legislation is not defined this type of contract, or simply refer to what was stated in our 1984 Peruvian Civil Code regarding contracts general.

Finally, based on the study of contracts, we conclude that it is possible to apply our laws to solve a dispute arising on the occasion of the conclusion of a contract between the Buy and Sell MMORPG gaming companies and users in Peru.

Besides emphasizing the aforementioned conclusion, noting that applies the provisions of the Civil Code regarding contracts in general because our system does not regulate the contracts concluded via the Internet and even less is done this way (internet), among Companies and users MMORPG games Peruvians.

We believe and think that our legal system should be forward and integrate our new legislation figures need to be covered by the law to not stay without legal protection for any eventuality like the one in the execution of this thesis.

KEY WORDS: Buying, Contracts, videogames, legal system.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. EL PROBLEMA

1.1.1 LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Hoy en día, las personas tenemos acercamiento con incontables servicios desde la comodidad de nuestro hogar. El internet apertura muchísimas entradas a distintos tipos de bienes y productos, desde comprar comida a diversos artículos que están a nuestra disposición en el mundo virtual, cosas que hace un tiempo nos hubiese resultado imposible de creer que pudiésemos realizar a sólo un clic del mouse.

En realidad, para muchas personas el internet sustituyó muchas actividades que antes requerían que las hiciéramos personalmente en un establecimiento en específico. Cabe mencionar que, como en todos los ámbitos de la vida, algunas operaciones que se realizan en la web implican riesgos, que pueden deberse a errores de programas o por parte del personal a cargo de prestar el servicio que se brinda al cliente.

Sin ninguna duda, el internet ha cambiado completamente el paisaje del planeta. De pronto, miles de kilómetros son alcanzados con un simple clic de ratón y prácticamente cualquier información o entretenimiento que deseamos está a nuestro alcance. Como resultado de este progreso, muchas áreas de la ley están siendo re- pensadas y re- desarrolladas, mientras que en otras surgen nuevos problemas que desafían todas las normas relacionadas de forma remota. En este aspecto, uno de los más grandes desfases que existe en la actualidad es el de los juegos online y el Derecho. Es uno de esos ámbitos en los que, las leyes se han quedado detrás de la tecnología, pues todavía están en necesidad de una actualización, junto con una normatividad oficial elegida. Sin embargo, como en muchos otros campos, existen detalles o problemas que no permiten su desarrollo, como el concepto de INTERNET y MMORPG de

tal manera que se permita volver a definir el alcance de todas las normas actualmente vigentes en nuestro sistema jurídico.

El internet ha contribuido, junto a muchos otros aspectos, igual de importantes, a la globalización, ha contribuido o mejor dicho ha puesto al alcance de gran parte de las personas alrededor del mundo las herramientas necesarias para que este fenómeno se lleve a cabo, claro entre otros factores igual de importantes y relevantes, con los cuales han actuado en conjunto.

El internet como medio generador de contacto entre personas y sistemas, da lugar a un sinnúmero de relaciones reguladas por el Derecho, en específico, en el momento preciso en el que surgen obligaciones contractuales. (JUNCO, 2005)

En efecto, el uso del internet experimenta un crecimiento exponencial (JUNCO, 2005) dando lugar a un crecimiento del Comercio electrónico, pues como hemos mencionado líneas arriba, el aprovechamiento en el uso del internet ha creado nuevas formas de comprar, vender, adquirir y enajenar productos y obtener servicios, de tal manera que producto de las nuevas formas de relación entre las personas (JUNCO, 2005), no de un solo país sino de todo el mundo, es por ello que hoy podemos decir que el internet se ha convertido en un elemento necesario para el intercambio económico.

Este proceso da como lugar a vínculos que deberían estar amparados por normas específicas, las cuales tendrían que estar reguladas por los ordenamientos jurídicos de los países del mundo para proteger a las partes contratantes y las obligaciones que surgen entre ambas.

Los sistemas jurídicos en muchas latitudes son tradicionales, poco dinámicos y ortodoxos, como es el caso de nuestro país, donde las relaciones humanas, sociales, económicas y hasta la tecnología

evolucionan a pasos agigantados y nuestras normas se quedan desfasadas en el camino, a la espera que se actualicen y estén acorde con los tiempos en los que vivimos, pues como bien sabemos los seres humanos y nuestras costumbres son cambiantes y si no nos adaptamos jurídicamente a ello, es probable que personas o grupo de personas busquen aprovechar ese vacío legal para beneficiarse a costa de personas honradas que estaban en busca de llevar a cabo un negocio o alguien que simplemente buscaba un poco de entretenimiento en la red. Hemos mencionado que el Internet se ha convertido en un mecanismo para llevar a cabo relaciones de distintas índoles- desde aventurarse en la red por simple ocio o para generar acuerdos comerciales con personas que tienen lo que queremos y están dispuestos a pagar por ello, lo que lo convierte en contratos celebrados a través de internet, acción que está relacionado con el comercio electrónico, por esta razón, pensamos que es menester del Derecho estar a la par con el avance tecnológico y que los sistemas jurídicos contengan normas que regulen este tipo de relaciones aun cuando no se encuentren en el estadio de una norma bien pulida, pues al menos contaremos con una idea de las obligaciones, derechos de las partes contratantes y la eficacia y validez de un contrato de esta naturaleza.

El cambio que se ha producido (BIOETICA) con motivo del ingreso del Internet en casi todos los ámbitos existentes y específicamente en el tema de la propiedad, es de tal magnitud que vemos necesario en insistir que es primordial modificar y en el peor de los casos crear normativa y regulaciones nuevas que acoplen las nuevas relaciones que se han creado y de esta manera ir actualizando nuestras instituciones jurídicas y principios, al igual que al sistema jurídico, el cuál será el encargado de la aplicación de las leyes y de la impartición de justicia de darse el caso de un conflicto.

El Dr. Erick Iriarte Ahón (Ahón, 2013), abogado miembro de Iriarte & Abogados, tiene un artículo muy detallado en la página web de Andina, donde hace mención a leyes que están relacionadas con el Internet y dentro de las cuales menciona a las que contienen el comercio electrónico(e-commerce)en sus entrañas, muchas de ellas se refieren a las que están contenidas en tratados internacionales que ha celebrado el Perú con Estados Unidos, Canadá, Singapur y Corea del Sur, en sus capítulos referidos al Comercio electrónico. También menciona en palabras de Karina Montoya, en entrevista para diario GESTIÓN que, “El país adolece de un desconocimiento de normativas y de descoordinación entre los entes responsables de estos marcos legales y que somos el país con mayor cantidad de leyes que regulan el uso de Internet”; esto quiere decir que tenemos normas dispersas, las cuales se han elaborado para determinadas situaciones y no en un conjunto.

El uso del Internet en el Perú, como hicimos referencia en el párrafo anterior, ha sido regulado en muchos aspectos pero que muy pocos conocemos, es un vasto universo y disperso ente sí, tal y como acota acertadamente María José Junco” (JUNCO, 2005)El padre de la teoría pura del Derecho Hans Kelsen, hablaba acerca de que “ Los sistemas de valores: el social, moral y su idea central de justicia, son fenómenos colectivos, productos sociales y, por consecuencia, se resuelve cada caso de acuerdo con la naturaleza de la sociedad en cuyo seno surgen”. Esto dado que tanto el hombre como sus relaciones y el producto de estos, evolucionan y no se puede pretender solucionar un conflicto con una norma de hace un siglo si es que no opera para el caso en concreto. Según lo menciona el Código Civil peruano de 1984 (MINISTERIO DE JUSTICIA Y DERECHOS HUMANOS, 2015), el Contrato “Es el acuerdo de dos o más partes para crear, regular, modificar o extinguir una relación jurídica patrimonial”, esto es una acción que crea obligaciones para las partes.

Asimismo, nuestra legislación menciona que, los contratos se perfeccionan con la manifestación de voluntad de las partes y deben cumplir con una serie de requisitos para su validez y así pueda concretar la finalidad para la cual se llevó a cabo.

En los contratos celebrados por internet y específicamente los que gustamos del mundo virtual para pasar un rato de ocio, estamos los que jugamos a los videojuegos. En el transcurso del desarrollo del videojuego, los usuarios tenemos permitido realizar compras de ítems para mejorar las habilidades de nuestro personaje y aquí podemos encontrar un contrato celebrado a través de los videojuegos de MMORPG (Massively multiplayer online role-playing games); que son un tipo de videojuego de rol en el cual intervienen un grupo nutrido de jugadores donde se relacionan entre sí en un mundo virtual.

Como en todo videojuego de rol,*los participantes hacen suyo el personaje, se meten en la piel de éste y lo dominan en base a los movimientos y habilidades con las que cuenta el personaje. Los MMORPG se diferencian de los RPG, por la cantidad de jugadores y por el entorno del juego. “ (Alegsa, 2010)El mundo en el cual se desarrolla el videojuego es persistente, el cual es sostenido y preservado por su creador y permanece en el mundo virtual indistintamente de los jugadores que lo utilizan o disfrutan de él”.

Es justamente de los contratos de Compra-Venta realizados vía online entre las empresas de juegos MMORPG y los usuarios peruanos en lo que se desarrollará la presente investigación; pues las empresas de videojuegos generan ganancias de millones de dólares y no solo por las ventas de sus videojuegos si no por los ítems(entiéndase estos como objetos, mascotas, plantas, etc.) que se pueden adquirir a través de pago para poder dotar a un personaje de cierto status y fuerza para mejorar el desenvolvimiento de éste en el juego.

A simple vista no se evidencia ningún problema con que una compañía brinde este tipo de servicios a sus usuarios, pero qué sucedería si el usuario realiza un pago por un determinado objeto y no llega a recibirlo en el mundo virtual que es donde se desarrolla el juego. Además, hay que dar cuenta que este tipo de Compra- Venta en el mundo cibernético, celebrados entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios en general crea una figura nueva en el Derecho de los contratos, pues el bien o beneficio que se recibe en este caso queda únicamente en el área virtual ya que el bien que se recibe no es tangible.

1.2 TRABAJOS PREVIOS

A la fecha en que se llevó a cabo la realización del presente trabajo de investigación, no hemos encontrado trabajos previos en el tema desarrollado.

1.3 TEORIAS RELACIONADAS AL TEMA

No se obtuvo ninguna teoría relacionada al tema de la compra- venta realizada entre compañías de videos MMORPG y los usuarios peruanos.

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Es posible resolver, en aplicación de la legislación peruana, las eventualidades que se presentan como consecuencia de la ejecución de los contratos de Compra-Venta realizados vía Online entre las Compañías de Videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos, o si es necesario establecer una legislación especial?

1.5 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El presente trabajo de investigación está dirigido a la generación de regulación específica en el sistema nacional que ampare a los usuarios dentro de nuestro país que contratan a través de una Compra-Venta vía online con las empresas de videojuegos MMORPG, ya que nuestro país cuenta con miles de jugadores en este formato.

1.6 HIPÓTESIS

No es posible resolver en aplicación de la legislación peruana, los problemas que se presentan como consecuencia de la ejecución de los contratos de Compra-Venta que se realizan entre las compañías de Videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos, para lo cual es menester la creación de una Ley que regule este tipo de contratos en específico y a su vez otorgar soluciones respecto de los problemas que genere esta controversia.

1.7 OBJETIVOS

1.7.1. Objetivo General

Determinar la importancia de la creación de una legislación que esté orientada al desarrollo de los Contratos de Compra-Venta vía online celebrados entre las compañías de Videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos.

1.7.2 Objetivos Específicos

- Analizar a la luz de la legislación nacional, si quedan amparados los contratos de Compra- Venta celebrados vía online entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios que peruanos.
- Determinar la naturaleza de este tipo de contratos y su importancia en el ámbito normativo nacional.
- Lograr una propuesta legislativa para regular los contratos de Compra- Venta entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos.

2. MÉTODO

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Constituye básicamente en recabar información sobre en lo que se desarrolla el tema de investigación, específicamente en el desarrollo de los contratos, el internet y los contratos de compra-venta realizados vía online, particularmente los celebrados entre compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos.

2.2 VARIABLES

2.2.1. VARIABLE DEPENDIENTE

La Legislación Nacional

2.2.2. VARIABLE INDEPENDIENTE

Los contratos de Compra- Venta realizados vía online entre las compañías de Videojuegos MMORPG y los peruanos.

3. RESULTADOS

Las personas nos relacionamos con los miembros de la comunidad donde nos desarrollamos y del entorno que nos rodea. Los nexos y relaciones sociales están sistematizados y regulados por el sistema jurídico.

Por consiguiente, incluido en los tratos sociales que lleva a cabo el ser humano es capaz de crear un universo de situaciones derivadas de estas relaciones. Estos actos se constituyen en fundamento para el estudio jurídico de estos acontecimientos y que como mencionamos líneas arriba, están organizados por el Derecho y el sistema legal de los países y el nuestro no es la excepción pues

el código Civil peruano lo define en el Libro VII (Fuentes de las obligaciones), Sección Primera, Contratos en general.

3.1. EL CONTRATO

3.1.1. DEFINICIÓN

En su artículo 1351 (CAMACHO, 2003), el Código Civil peruano de 1984, define al contrato como: “Es un acto jurídico plurilateral, referente a una relación jurídica obligacional de carácter patrimonial.”

Como señala adecuadamente el área de asesoría de la Comisión de reforma del Código Civil, en la página web del Congreso de La República del Perú (DOCUMENTO DE TRABAJO, 1999), que es de observarse que existe mucha similitud entre el texto que define al acto jurídico contenido en el artículo 140 del C.C y el que define al contrato (Schreiber, 2001), y detalla que esta repetición casi exacta en las definiciones se debe a que la elaboración y ponencias de cada libro del Código Civil estuvieron a cargo de distintos ponentes quienes definieron individualmente a los que se referían.

En base a lo mencionado, nos permitimos esbozar una definición. Un contrato, es el convenio de voluntades, a través de la cual dos o más partes ponen de manifiesto su intención de obligarse al cumplimiento del mismo y por el cual se busca una retribución y que únicamente obliga a las partes que celebraron el contrato.

3.1.2. CONCEPTOS LEGALES DE CONTRATO

Gran parte de los Estados cuyos sistemas jurídicos proceden de la doctrina romano-germánico incluyen la descripción aproximada del contrato. El referente de estos ordenamientos es el Código Civil Francés que define que:” El contrato es convenio por el cual una o varias personas se obligan, frente a una u otras varias, a dar, hacer, o no hacer algo” (MICHELE MESTROT, 2006).

En igual dirección apunta el Código Civil español que, define al contrato como:” El contrato existe desde que una o varias personas consienten en obligarse, respecto de otra u otras, a dar alguna cosa o prestar algún servicio” (JUSTICIA, 2003).

El código civil alemán señala que, “Para la creación de una transacción a la cual se obligan por actos jurídicos y también aplica para las modificaciones que se puedan realizar, es a través de un contrato celebrado entre las partes, exceptuando que la Ley establezca otra forma.

Por su parte el Código Civil argentino, establece que: “Hay Contrato cuando varias personas se ponen de acuerdo sobre una declaración de voluntad común, destinada a reglar sus Derechos”. (SISTEMA ARGENTINO DE INFORMÁTICA JURÍDICA, 1869).

3.1.3. PRECEDENTES TRASCENDENTALES DEL CONTRATO

De los historiales antiguos en los cuales la mayoría de la Doctrina converge se podrían citar los siguientes:

En el Sistema Romano, el contrato hace su aparición con la figura de un acuerdo, entiéndase que las partes mostraban sus voluntades y tenían que prestar su consentimiento, el cual era su elemento más importante y el que dominaba la práctica de los acuerdos.

3.1.4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL CONTRATO

El contrato se adapta a los convenios en las que convergen las voluntades, encaminadas a engendrar responsabilidades u obligaciones civilmente reclamables y contaba con la protección de una acción que le confería completa eficacia jurídica.

Los contratos los hay de dos tipos, verdaderos y cuasicontratos. Se convertían en verdaderos los que tenían como fundamento el consentimiento explícito de las partes, mientras que los cuasicontratos estaban basados en el supuesto consentimiento.

Los contratos en el Derecho romano, se dividían en unilaterales y bilaterales. Los primeros, únicamente generaban obligación en una de las partes y los últimos, obligaban a todas las partes

3.1.5. EL PERFECCIONAMIENTO DEL CONTRATO

El Código Civil peruano, en su artículo 1352 (CIVIL, 97), define al perfeccionamiento de la manera siguiente:” Los Contratos se perfeccionan por el consentimiento de las partes, excepto aquellos que, además, deben observarla forma señalada por la Ley bajo sanción de nulidad.

Entendemos entonces que, para que se lleve a cabo el perfeccionamiento de un contrato, según nuestra legislación, las partes deben expresar su voluntad dirigida a celebrar la relación jurídica que los va a obligar y va a dotar a ésta de exigibilidad y convierte la aceptación de las partes en elemento fundamental para su formación; es decir se crea la protección de la Ley y se le concede el poderío de crear consecuencias jurídicas obligatorias para las partes.

3.1.6. LA INTERPRETACIÓN DEL CONTRATO EN EL DERECHO PERUANO

Guillermo Andrés Chang Hernández, (HERNANDEZ, 2009) menciona que:” La Doctrina general y nuestro ordenamiento Civil, entienden por contrato al acuerdo de voluntades destinadas a crear, regular, modificar o extinguir relaciones jurídicas patrimoniales; en tal sentido observamos

que la nota característica de todo contrato es el acuerdo de voluntades que no es otra cosa que los acuerdos comunes reconocibles de las congruentes declaraciones y conductas de las partes”.

En concordancia con la mayoría de los juristas, estamos de acuerdo en que el eje central y principal del contrato es la manifestación de voluntad de las partes, a través de la cual expresan el interés y disposición de concretar los acuerdos contenidos en el mismo; lo cual lleva al desarrollo correcto encontrando la finalidad por la cual contrataron. Pero pasa que, en determinadas ocasiones, las partes discrepan con lo constituido en el contrato, confiriéndole un valor divergente al convenio, derivando en este error por una desacertada composición de los acuerdos, cuando no hay claridad en la finalidad del contrato, o exista ambigüedad, es necesario otorgarle al contrato su auténtica interpretación y por ende su propósito. Es fundamental determinar qué entendemos por interpretación contractual, pues diríamos entonces que es el resultado que las partes esperan o desean obtener.

3.1.7. ELEMENTOS DEL CONTRATO

3.1.7.1. Elementos Esenciales: La Doctrina les da un carácter fundamental pues son aquellas sin los cuales el contrato no puede existir, por tanto, desencadenándose o deviniendo en nulos.

- **El Consentimiento**

Es el componente que conforma la voluntad y que, expresada a través del consentimiento, está destinada a producir el propósito que las partes desean y que adquiere la calidad de efectos jurídicos, según la Ley y la Doctrina.

Para que el Contrato sea considerado válido, todas las partes que intervienen deben prestar independientemente su consentimiento dirigido a llevar a cabo la celebración del Contrato y a asumir las consecuencias jurídicas que de él se produzcan.

La validez y eficacia del contrato se derivarán que la voluntad que las partes hayan manifestado, no haya sido consecuencia de amenazas de elementos ajenos que varíen el legítimo propósito.

➤ Vicios del Consentimiento:

A) El Error: Se evidencia cuando se encuentra un error sobre el objeto del convenio o cualquiera de los elementos esenciales, lo que deriva en la nulidad del contrato si recae en:

- La Naturaleza del contrato
- La identidad del objeto
- Las cualidades específicas del bien

De advertirse que el error fue de mala fe, hablaríamos de la existencia de dolo.

B) La Fuerza o Violencia: Nos encontramos ante cualquiera de ellas cuando existe una fuerza que no podemos resistir y que atemoriza a una de las partes del Contrato o cuando alguna de las partes se aproveche de la vulnerabilidad o desventaja de la otra parte.

C) El Dolo: Es aquel medio fraudulento, contrario a la buena fe, que se utiliza con la finalidad de burlar, o confundir a una de las partes para aceptar llevar a cabo el contrato, pues de haber tenido conocimiento de la realidad no daría su consentimiento.

- El Objeto: Pueden ser materia de Contratos los bienes y servicios que no estén fuera del tráfico de los hombres incluso las cosas futuras, siempre que no sean contrarias a las Leyes, las buenas costumbres o al orden público.
- La Causa: Se entiende como el motivo concluyente que ocasionó que las partes decidieran celebrar el contrato. Esta motivación ha de existir, ser verdadera y lícita.

3.1.7.2. Elementos Accidentales: Son los que las partes establecen a través de cláusulas y que son válidas siempre que no sean contrarias a la Ley, las buenas costumbres y el orden público. Los contratantes pueden incorporar estos elementos a través de cláusulas, condiciones, etc. En concordancia con la autonomía de la voluntad.

3.1.8. FORMACIÓN DEL CONTRATO

3.1.8.1. Acuerdo de Voluntades: Las partes de un contrato deben manifestar su voluntad de celebrar el contrato de manera inequívoca.

3.1.8.2. Oferta y Aceptación: Se entiende que la oferta realizada por una de las partes se tiene como la manifestación unilateral y que no puede ser modificada al instante de que la parte interesada dé su aceptación.

El asentimiento de estar de acuerdo con la oferta debe ser notorio, expícito para que la otra parte contratante evidencie su consentimiento indubitable y así mostrar el propósito de aceptar la oferta.

3.1.9. FORMA DE LOS CONTRATOS:

El artículo 1411 (humanos, 2015) del Código Civil peruano, establece que son las partes quienes le atribuyen la forma en que se celebra el acuerdo y que esta se convierte en requisito obligatorio para determinar la autenticidad del acto jurídico brindando de esta manera mayor seguridad jurídica a los contratos pues la forma en algunos casos es fundamental para determinar la validez y eficacia de los contratos.

Los contratos pueden celebrarse entre las partes de manera verbal, cuando el contenido se mantiene en memoria de los contratantes; o

escritos cuando el contenido del contrato ha sido trasladado a una fuente que lo haga perdurar en el tiempo y que permita su posterior lectura. Los contratos escritos pueden estar sujetos a cierta solemnidad pues algunos para su validez deben elevarse a escritura pública o inscribirse en los registros públicos.

3.1.10. EFECTOS DEL CONTRATO:

Hay una expresión que define con exactitud lo que los romanos le atribuían a los contratos “LE CONTRACTUS LEX” y que se traduce en que “EL CONTRATO ES LEY ENTRE LAS PARTES”

- Los efectos del contrato únicamente tienen consecuencia entre las partes.
- Los acuerdos incluidos en los contratos deben cumplirse en los términos en que se celebraron

La Ley le atribuye a los contratos ser fuente de las obligaciones.

3.1.11. CLASIFICACIÓN DE LOS CONTRATOS:

La Doctrina en su mayoría coincide en que las clases, son:

3.1.11.1 Contratos Unilaterales y Bilaterales

- Contrato Unilateral: Este tipo de acuerdo genera obligaciones únicamente para una de las partes.
- Contrato Bilateral: Por este acuerdo de voluntades, ambas partes se ven obligadas.

3.1.11.2. Contratos Onerosos y gratuitos

- Contrato Oneroso: En este las partes contratantes obtienen un beneficio y ambas realizan un desprendimiento.

- Contrato gratuito: Es un contrato en el que solo una de las partes obtiene beneficio.

3.1.11.3. Contrato Conmutativos y aleatorios

- Contrato Conmutativo: La característica de este tipo de contratos se reduce a que las prestaciones que se corresponden las partes debe ser cierta desde la celebración del acto jurídico.
- Contrato Aleatorio: Tiene su origen cuando la prestación obedece a la realización de un suceso a futuro e incierto y que al momento de celebrarse el contrato no puede saberse de las ganancias o pérdidas.

3.1.11.4. Contratos Principales y Accesorios

- Contratos Principales: Es aquel que existe por sí mismo, sin depender de algún otro.
- Contratos Accesorios: Son aquellos que se constituyen para asegurar el cumplimiento de una obligación que califica como principal.

3.1.11.5 Contratos instantáneos o de Tracto Sucesivo:

- Contratos instantáneos: Son aquellos que se realizan en el mismo momento en que son celebrados, su cumplimiento se ejecuta en un único acto.
- Contrato de Tracto Sucesivo: En este, los cumplimientos de las prestaciones se llevan a cabo en un periodo delimitado.

3.1.11.6. Contrato Consensual y Real

- Contrato Consensual: En este contrato, las obligaciones se originan cuando las partes acuerdan su deseo de contratar. Las partes deben manifestar de cualquier forma su consentimiento que permita conocer su existencia.

- Contrato Real: Se da por concluido cuando una de las partes realiza la concesión de la cosa que fuera materia del contrato.

3.1.11.7. Contrato Formal, Solemne, No Solemne y No Formal

- Contrato Formal: Es aquel que, por orden de la Ley, debe el consentimiento ser manifestado por determinado medio para que el contrato tenga validez.
- Contrato Formal Solemne: Aquel que adicionalmente de la manifestación del consentimiento por un mecanismo determinado, demanda de un específico rito ordenado por la Ley para que puedan producir efectos.

La diferenciación entre contratos formales y Solemnes radica en lo concerniente a la penalidad o sanción. La carencia de la forma provoca la nulidad relativa; mientras que la carencia de la solemnidad produce la inexistencia.

3.1.11.8 Contrato Privado y Público

- Contrato Privado: Es el que llevan a cabo las partes intervinientes en el Contrato contando o no con orientación profesional.
- Contrato Público: Son aquellos contratos que son autorizados por funcionarios públicos dentro del ámbito de sus competencias.

3.1.11.9 Contrato Nominado o Típico e Innominado o Atípico

- Contrato Nominado o atípico: Son aquellos contratos que se encuentran regulados por la Ley y que, ante el surgimiento de un conflicto, hay normas orientadas a la aplicación para resolver de manera efectiva.
- Contrato Innominado o Atípico: Es aquel para el cual, la Ley no tiene previsto un nombre determinado, a

consecuencia que sus particularidades no se han regulado.

Como podemos apreciar de la clasificación que hemos detallado, existen muchos tipos de contratos, los cuales conforman un universo muy diverso y variado en el mundo contractual. Ello ha surgido del desenvolvimiento del hombre en ejercer su vida cotidiana de distintas maneras, lo que originó los contratos, en todas sus formas y variedades. Tal vez la doctrina y el ordenamiento jurídico no abarquen todos los tipos que deben existir en esta amplia materia, pero sí podemos decir que son los más utilizados en la dinámica de las personas (naturales y jurídicas) para llevar a cabo un propósito en específico y ello además genera el desarrollo de la economía en conjunto de las personas que se involucran en estas actividades y por ende, de sus países.

3.2. EL CONTRATO DE COMPRA- VENTA

El contrato de Compra- Venta es, sin lugar a dudas el más conocido, estudiado e importante de los contratos civiles, por tanto, es difícil decir más de lo que ya se ha escrito sobre él. Sin embargo, en este capítulo pretendemos dar alcances desde una perspectiva distinta a la habitual.

3.2.1. DEFINICIÓN

Este contrato es definido por el Código Civil peruano (CIVIL, 97) de 1984 en su artículo 1529, de la manera siguiente: “Por la Compraventa el vendedor se obliga a transferir la propiedad de un bien al comprador y este a su vez se compromete a pagar el precio del bien en dinero”.

3.2.2 ANTECEDENTES

El contrato de Compra-Venta por su envergadura es el más importante de los contratos, lo que lo convierte en la principal causa de la circulación.

Este contrato se ha convertido en la actividad comercial característica y en la principal fuente de las obligaciones.

El contrato de Compra-Venta se originó con el surgimiento de la moneda pues al convertirse ésta en medio de pago, hizo posible la desaparición del trueque.

En un principio, la Compraventa no provocaba la transferencia de la propiedad, puesto que se concretaba a través del concierto de eventos concretos.

En este sentido, a través del contrato de Compra- Venta, únicamente se originaba un compromiso de transferir, pero de ningún modo decretaba transferir la cosa.

Fue recién, en el Siglo XVIII, que a través del contrato de Compra-Venta, se le otorga al comprado el dominio de la cosa vendida, y es con el Código Civil Francés que se unifica todo lo referido al contrato.

3.2.3. POSICIÓN DE LEGISLACIÓN

Resulta una tendencia casi unánime de la legislación de distintos Estados, definir o conceptuar a este contrato. Tan es así que, de los Códigos Civiles y Proyectos consultados para la elaboración del presente trabajo, sólo el Código Civil Costarricense de 1888 no define al contrato de Compra-Venta. El resto de códigos lo hacen. Tal es el caso del Código Civil Francés. (MICHELE MESTROT J. J.-J., 2006).

El Código Civil Austríaco de 1811, en su artículo 1053, lo define: “Por la compra-Venta se cede una cosa a otra persona por una suma determinada de dinero. Pertenece, como la permuta títulos como se adquiere la propiedad. La adquisición resulta, en primer lugar, por la

entrega de la cosa, objeto de la Compra- Venta. Hasta la entrega, mantiene el comprador el derecho de propiedad”.

“El Código Civil Francés viabilizó el origen de una directriz, en el sentido de suponer al contrato de Compra-Venta uno en el cual el vendedor se exige a ceder una cosa.

Esta enunciación del Contrato de Compraventa no acopiaba la verdadera esencia del mismo, ya que como sabemos, el compromiso asumido por el vendedor del bien, no se limita a entregarlo, sino que debe trasladar la propiedad al comprador.

En la actualidad, la tendencia generalizada y que fue iniciada por el Código Civil argentino en 1871 (SISTEMA ARGENTINO DE INFORMÁTICA JURÍDICA, 1869), es la de conceptualizar al contrato de Compra-Venta como uno en el cual el vendedor se obliga a transferir la propiedad del bien al comprador.

De otro lado, podemos señalar que todos los Códigos Civiles consultados contemplan, como elementos fundamentales del contrato de Compraventa, a la cosa y al precio que debe pagar el comprador.

El contrato de Compraventa, al día de hoy es entendido, indubitadamente como un contrato que tiene como propósito la transferencia de la propiedad de un bien a cambio de un precio determinado o determinable.

Es fundamental enfatizar que el contrato de Compraventa es el más trascendental de los de su tipo, convirtiéndose en cimiento del movimiento económico en el globo.

3.2.4. SUJETOS DEL CONTRATO DE COMPRA-VENTA

2.2.4.1 Obligaciones del vendedor:

Quien vende, tiene la obligación de transferir al comprador, la propiedad del bien que posee a cambio del precio pactado. Además, debe:

- a) Entregar el bien en el estado en que se encuentra en el momento de haberse celebrado el contrato, además de la documentación y títulos referidos a la propiedad. El bien debe ser entregado inmediatamente después de celebrado el contrato salvo acuerdo distinto entre las partes o por la ocurrencia de una demora que se derive de su naturaleza.

2.2.4.2 Obligaciones del comprador:

Quien compra, tiene la obligación de pagar el precio convenido por las partes y tiene que realizarlo en el momento, modo y lugar acordado por las partes. En caso de no cumplir con el pago y esto genere la resolución del contrato, está obligado a indemnizar al vendedor por los daños y perjuicios ocasionados, además deberá devolver al vendedor el bien recibido y pagar una compensación por el uso que le haya dado al bien.

3.2.5. CARACTERÍSTICAS JURÍDICAS DEL CONTRATO DE COMPRA-VENTA

Las características que presenta el contrato de Compra-Venta en el Código civil peruano, son los siguientes:

- a) Es un contrato nominado, pues la Ley le ha otorgado una regulación.
- b) Puede ser un contrato Civil o uno de carácter mercantil, pues el artículo 2112 del Código Civil peruano de 1984, le otorga a estos últimos regirse por la normativa del mencionado cuerpo normativo.
- c) Es un contrato principal, pues no supedita su existencia a ningún otro contrato

- d) Es un contrato constitutivo, ya que su función es generar la obligación de transferir la propiedad del vendedor al comprador, y que este último pague por el precio acordado
- e) Se trata de un contrato individual, pues tan solo genera obligaciones para las partes que intervienen en el contrato.
- f) Hablamos de un contrato bilateral o de prestaciones recíprocas, pues ambas partes (comprador y vendedor), se obligan a la celebración de éste, a transferir la propiedad de un bien y de pagar en dinero por el precio acordado, es decir, ambas partes quedan recíprocamente obligadas.
- g) Es un contrato oneroso, pues ambas partes están obligadas a ejecutar una prestación.
- h) Se trata de un contrato consensual, puesto que se perfecciona con el consentimiento de las partes.
- i) En este punto queremos mencionar que, a nivel de la legislación extranjera, esta es una tendencia que se manifiesta de manera expresa, en forma mayoritaria. El contrato de Compra-Venta es uno que está destinado al tráfico de la riqueza.

3.2.6 BIENES SUSCEPTIBLES DE SER OBJETO DE PRESTACIONES DE DAR DERIVADAS DE LA OBLIGACIÓN DEL VENDEDOR DE UN CONTRATO DE COMPRA-VENTA

El código Civil peruano de 1984, otorga todo un capítulo, el Segundo del Título referido al contrato de Compraventa, a regular lo concerniente al bien materia de venta, denominación que se da, abreviando términos, al bien susceptible de ser objeto de la prestación de dar derivada de la obligación del vendedor en un Contrato de Compra-Venta.

En una rápida revisión, podemos observar que el mencionado Capítulo Segundo incluye once artículos (del 1532 al 1542) los que se ocupan desde establecer características generales que debe tener el bien materia de la prestación del vendedor (artículo 1532), hasta llegar a

analizar casos especiales de venta, llámese la venta de un bien que había parecido en parte(artículo 1533), la venta de bienes futuros (artículo 1534, 1535 y 1536), la promesa de la obligación o del hecho que un tercero venda un bien ajeno al prominente(artículo 1537 y 1538); que no es un supuesto de Compraventa, tal como veremos en su oportunidad, la venta de bien ajeno(artículo 1539), la venta de bien parcialmente ajeno(artículo 1540) las consecuencias de los dos supuestos anteriores(artículo 1541) y la venta de bienes muebles adquiridos en tiendas o locales abiertos al público(artículo 1542).

El artículo 1542 del Código Civil empieza el tratamiento del bien materia de la venta señalando que “Pueden venderse los bienes existentes o que puedan existir, siempre que sean determinados o susceptibles de determinación y cuya enajenación no esté prohibida por Ley”.

De esta norma, pueden establecerse claramente las tres características que el Código Civil peruano establece como indispensables para que un bien pueda ser objeto del contrato de Compraventa, éstos son:

- a) Debe existir o ser susceptible de tener existencia.
- b) Debe ser determinado o determinable;
- c) Su enajenación no debe estar prohibida por Ley.

Estos conceptos son ratificados por la exposición de motivos oficial del Código Civil peruano de 1984 es una excepción en cuanto a precisión de las características que debe reunir el bien materia del contrato que estamos analizando, ya que, de los Códigos consultados es el que mejor expresa estas condiciones.

La mayoría de autores considera que todo lo que está en comercialización puede ser transferido, a menos que leyes específicas impidan su enajenación. Es el caso, entre otros de Fernández Elías (FERNÁNDEZ, 1880) y Sánchez Román (ESTUDIOS DE DERECHO

CIVIL Y EL CODIGO CIVIL E HISTORIA GENERAL DE LA LEGISLACIÓN ESPAÑOLA TOMO 2, 1911).

Corresponde ver en esta parte del análisis, es si el trato que el Código Civil peruano de 1984 procura a las características que debe congregar el bien de la convención de Compra-Venta coincide con el que se otorga al bien objeto de las prestaciones emanadas de obligaciones contractuales en general.

Como vimos en su oportunidad, el Código Civil, en el artículo 1403, instituye que la prestación en que reside la obligación y el bien que es objeto de ella deben ser viables. Pero más allá de una aparente omisión del Código Civil, en el sentido de no considerar otros requisitos como vimos cuando analizamos el punto, son tres los que en el Derecho Civil peruano establece para todo bien que es materia de una prestación originaria de un acuerdo:

- a) Determinabilidad
- b) Comerciability; y
- c) Posibilidad de existencia

Estos requisitos que hemos apreciado, los hemos extraído no solo del propio Código Civil, sino de la Constitución Política del Perú, la doctrina nacional y extranjera, en las cuales no están establecidos expresamente en cuanto al objeto de los contratos en general. Pero al leer el artículo 1532 parecieran que han sido recogidos íntegramente en lo referente al objeto materia del contrato de Compra-Venta.

Como el Código Civil señala en el artículo 1532 que pueden ser elemento de Comercio los bienes ciertos o que puedan existir, esta sin duda, describiendo al requisito de la posibilidad de existencia; cuando se refiere en dicha norma a bienes que sean determinados o susceptibles de determinación, también está aludiendo a la determinabilidad.

3.2.7 CARACTERÍSTICAS QUE DEBE REUNIR EL BIEN OBJETO DE LA PRESTACIÓN DE DAR DEL VENDEDOR EN UN CONTRATO DE COMPRA-VENTA

Como señalamos líneas arriba los requisitos establecidos por el Código Civil peruano de 1984 (CIVIL, 97), para que un bien se constituya como objeto de una prestación, debe reunir lo siguiente: debe existir o ser susceptible de tener existencia, ser determinado o determinable y que se transferencia no esté prohibida por Ley.

a) QUE EL BIEN EXISTA O SEA SUSCEPTIBLE DE EXISTIR.

La exposición de motivos oficial del Código Civil peruano de 1984 (CIVIL, 97), al respecto señala los siguientes conceptos.

“(…) el artículo 1532 establece que tiene que tratarse de bienes ciertos y que puedan existir con lo cual se resignan los bienes que han perdido existencia, que existieron en el pasado, pero ya no en el instante en que se llevó a cabo la transacción, en ese caso estaríamos frente un contrato nulo por falta del objeto, tal como señala el inciso 3 del artículo 219 del Código Civil. Puesto que, la propiedad como Derecho Real, se extingue con la destrucción o pérdida total o dispendio del bien, conforme lo señala el inciso 2 del artículo 968 del mismo Código, adolece de sentido la obligación de transferirla.

Si es que el bien en su integridad ha dejado de existir al momento en que se celebre el contrato, deriva en nulidad puesto que el objeto de la prestación es físicamente imposible.

Cuando el artículo hace referencia a los bienes que puedan existir, se está señalando a los bienes futuros, de los cuales las partes comprenden que al momento de la celebración no existe, pero que están consignados a tenerla. Es así que, el acuerdo de las partes está destinado a conseguir que los bienes naturalmente alcancen existencia. Debe tratarse de bienes que tienen posibilidad de existencia.

Cuando dos partes contratantes celebran un contrato de Compra-venta, resulta evidente que una de ellas, el comprador, tiene intención de recibir la propiedad y el bien(físicamente) de cuyo objeto se tratara y que la otra parte, el vendedor, busca recibir el dinero que le entrega el comprador como contraprestación.

Los términos y conceptos que hemos expresado con anterioridad respecto a la necesidad de existencia del bien, son respaldados por la mayoría de autores consultados.

En término del argentino Ernesto Wayar (WAYAR, 1984) “La existencia de la cosa susceptible de venta debe ser material y jurídicamente posible. - Para que una cosa sea susceptible de venta debe tener existencia real, actual o futura, y debe ser posible material y jurídicamente”. Como lo hemos mencionado anteriormente, toda venta de una cosa de existencia imposible es nula.

La imposibilidad de existencia de la cosa debe ser absoluta, o sea, erga omnes. Quiere ello decir que la existencia de la cosa no puede ser salvada por ningún hombre; la imposibilidad debe superar todo poder humano; por el contrario, la imposibilidad relativa, es decir; por el contrario, la imposibilidad relativa, es decir, la incapacidad o impotencia del vendedor para procurarse la cosa que debe entregar, no puede ser causa de nulidad del contrato. En otros términos, (WAYAR, 1984)“la venta de una cosa cuya existencia es absolutamente imposible, está viciada de toda nulidad, mientras que la venta de una cosa que el vendedor no puede obtener, pero tiene existencia, es válida”.

b) QUE EL OBJETO SEA DETERMINADO O SUSCEPTIBLE DE DETERMINACIÓN LA EXPOSICIÓN DE MOTIVOS OFICIAL DEL CÓDIGO CIVIL PERUANO DE 1984, ESTABLECE LO SIGUIENTE RESPECTO AL REQUISITO:

De otro lado, se señala que los bienes deben ser determinados o susceptibles de determinación. En el primer caso, la identidad del bien materia del contrato se encuentra plenamente especificada, con los medios de identificación necesarios para cada situación. En el segundo caso, se trata de bienes cuya determinación corresponde a alguna de las partes o a terceros, en cualquiera de los casos las partes no tienen, en el momento de la celebración del contrato certeza alguna respecto a la identidad del bien. Puede ser que tengan respecto a la identidad del bien. Puede ser que tengan algún nivel de determinación referida a la especie y cantidad de los bienes, con lo cual se enfrentará el tema de los bienes inciertos que tienen su propio procedimiento de determinación a que se refieren los artículos 1142 y 1143 del Código, procedimiento que los hace susceptibles de determinación y por lo tanto, les permite cumplir con este requisito. Puede, por otra parte, tratarse también de bienes que no tengan ni siquiera ese nivel de determinación, es decir, bienes que no han sido determinados en su especie y cantidad, a los cuales podrá aplicárseles, para los efectos de la determinación, el procedimiento a que se refieren los artículos 1407 y otros 1408 del Código Civil, con lo que se cumplirá también el requisito señalado

c) QUE LA ENAJENACIÓN DEL BIEN NO ESTÉ PROHIBIDA POR LEY

Como vimos cuando analizamos el mismo punto al tratar acerca del Bien materia de los contratos en general, dijimos que en nuestro ordenamiento, en virtud del artículo 882 del Código Civil de 1984, no se puede determinar contractualmente el impedimento de transferir o gravar, a no ser que la Ley lo autorice o permita.

Hay que tener en cuenta que, en apariencia, según nuestro Código Civil vigente, la única causa por la cual un bien no puede ser comercializado, es porque la Ley haya prescrito en tal sentido, tal como hace referencia al artículo 1532 del Código Civil.

3.3.EL INTERNET

3.3.1. DEFINICIÓN

Todos alguna vez hemos escuchado la famosa “Tela de Araña” cuando nos referimos al internet, y es que desde sus inicios en los años 60 a la actualidad ésta ha crecido de forma inimaginable haciendo posible la conexión entre ordenadores o computadoras de todo el mundo y permitiendo compartir contenido de todo tipo y a su vez crear medios por los cuales uno pueda obtener beneficios dentro del ciberespacio. Y es que lo único que se necesita es una conexión a internet mediante un contrato con alguna empresa que brinde este servicio para comenzar a gozar de la incalculable cantidad de contenido.

3.4 EL COMERCIO ELECTRÓNICO

3.4.1. DEFINICIÓN:

El Comercio electrónico, al cual también se le conoce como E-COMMERCE, tiene su base en el contrato de compra-venta y posee la particularidad que los productos o servicios se ofrecen por medios electrónicos, como es el internet, fax, etc.

Desde su surgimiento, el comercio electrónico, ha crecido exponencialmente, en gran parte a la consolidación que ha experimentado el internet, puesto que nos atrevemos a afirmar que al día de hoy, es a través de esta inmensa red que se realiza la mayoría de contratos o al menos se ven impulsados en primer término a través de él. Con ello, también ha incrementado la utilización de medios de pagos electrónicos, haciendo más segura y eficaz la forma de contratar.

Gran parte del E- COMMERCE se traduce en la compra-venta de servicios y de productos, las cuales se llevan a cabo entre empresas y personas, pero hay quienes adquieren artículos por vía virtual, lo que se traduce como un porcentaje considerable y la cual se ha convertido en una forma común de contratar.

Una de las peculiaridades del comercio electrónico es que, gracias al internet, que tiene un alcance amplio ya que se extiende más allá de lo que tradicionalmente conocíamos que, era la contratación que tocamos en el CAPÍTULO I y por tanto se logra apreciar una evolución muy marcada pero sin perder su esencia ya que se mantienen los significados de contrato en el estricto sentido de la palabra.

La tecnología ha contribuido en gran medida a la expansión y al éxito que ha tenido el comercio electrónico pues ya no solo utilizamos el internet en una computadora sino que han cobrado mucha fuerza el uso de otros dispositivos móviles como las tablets o los teléfonos inteligentes que al contar con acceso a internet, permite una forma más rápida y en el momento que desees.

Hoy en día, podemos acceder a la página web de una empresa y podemos comprar desde cualquier parte del mundo, permitiendo establecer mejoras en los servicios puesto que, tanto vendedor como comprador ven mejorados y disminuidos los costos que invierten en este tipo de contratos realizados por medios electrónicos. Es una herramienta útil el internet y ha convertido al comercio electrónico en el boom, por la facilidad y simplicidad para poder contratar desde cualquier punto donde te encuentres, particularmente estos son los beneficios que podemos detallar del comercio electrónico que nos parece tan espectacular.

Ahora bien, si recuerdan, se mencionó que se necesita un contrato para obtener el servicio de internet, pues gracias a este contrato algunas

personas vieron la oportunidad de generar sus propios contratos mediante este servicio, y es aquí, donde aparece el comercio electrónico. Las personas pueden comprar y/o vender servicios o productos por medio de la internet u otras redes informáticas dentro del ciberespacio, todo esto con solo tener una tarjeta de crédito que te permita realizar estas acciones, tener una página web para vender lo que ya no desees o el producto que has creado para el inicio de tu nueva empresa, etc.

A principios de la década de 1990, a una persona se le ocurrió la brillante idea de ganar dinero haciendo que sus consumidores se divirtieran sin dejar el ordenador o computadora, dando inicio a los MMORPG (siglas en ingles de *massively multiplayer online role-playing game*) o juegos de rol multijugador masivo en línea. En estos, uno se creaba un personaje de ficción o fantasía el cual se embarcaba en distinto tipo de aventuras, subiendo de nivel y obteniendo objetos, armamento, distintos conjuntos armaduras que te permitían hacer del juego más viable y sencillo al lado de personas de diferentes partes del mundo que compartían los mismos objetivos en ese mundo fantástico. Y es por estos “ítems” (Objeto de juego, generalmente aquel que tiene alguna función o propiedad) que se da nacimiento al contrato de compra venta en los MMORPG.

3.5 LOS VIDEOJUEGOS MMORPG

Como hemos mencionado, el internet ha generado un impacto tan grande en la sociedad que ha causado la obligatoria necesidad de acceder a él cuándo se necesite o requiera algo. Hizo de nuestro entorno social un acceso impensable de nuevas personas por conocer e incrementó la facilidad de mantener relación con los ya conocidos. ¿Quién a la fecha no cuenta con página en Facebook? Sería raro decir que uno no la tenga, pues es la red social por excelencia.

Ahora bien, los “gamers” que son una sociedad dedicada al vasto mundo de los video juegos o todo lo que tenga que ver con ellos, tienen de por si en cada

juego en los cuales están sumergidos un entorno social, ya sean amigos de distintas partes del mundo, del mismo vecindario, región o país, todos ellos unidos mediante la internet y el juego MMORPG en el que se encuentren.

La sociabilidad es única, pues existen medios por los cuales uno pueda entablar conversaciones vía mensaje de texto (chat) o por voz (chat de voz) haciendo del juego más ameno y entretenido y de paso aprender nuevas lenguas, siendo el inglés la lengua genérica de los video juegos. Pero no todo queda ahí, pues es la competencia y el querer ser el número 1° en el juego lo que genera disputas, de esta forma se crean clanes, alianzas, y grupos que permitan seguir la misma ideología de su preferencia. Y aunque parezca absurdo algunas veces esas relaciones en el ciberespacio del MMORPG pueden llegar a concretarse en el mundo real haciendo de esta sociedad una de las más grandes en el mundo.

Estos “gamers” estarán dispuestos a todo, para que sean ellos o sus grupos sociales los que queden como los mejores en el juego, dando paso a la inversión económica real que uno hace para sobresalir del resto.

3.5.1. EL MMORPG Y EL COMERCIO ELECTRÓNICO

Habiendo visto las ventajas del internet y la competencia de la sociedad “gamer”, las empresas dedicadas a los video juegos vieron la oportunidad de generar ingresos mediante sus juegos de diferentes formas, pues algunos MMORPG son de acceso gratuito, en cambio otros requieren de pagos mensuales o que se compre el juego por completo para su “jugabilidad”, sin embargo, hay algo en lo que los MMORPG gratuitos y de pago se asemejan y no es otra cosa más que la compra de “ítems” que hacen que todos aquellos puntos mencionados respecto de las características de un personaje se vean afectados por lo económico. Y es que para sobresalir en estos juegos la manera más práctica y rápida es comprar ítems u objetos que permitan el mejor desarrollo para la

“Evolución de un Personaje”, mejores opciones de comunicación respecto de la “sociabilidad” en el juego, un trato más cercano a los “Moderadores” (personas encargadas de mantener el juego sin conflictos, que resuelvan dudas y problemas dentro del juego) y por último la calidad de acceso primordial al cliente respecto de la “Arquitectura del Sistema” (tener completo acceso a lo que los usuarios gratis no cuentan). Pero ya seas un usuario gratis o VIP (de las siglas del inglés Very Important Person – persona muy importante) uno está destinado a invertir algo de dinero en la compra de un objeto virtual de tu conveniencia.

Esto a su vez ha generado mucha polémica respecto en el balance de un juego y en los MMORPG no es la excepción pues muchos usuarios se han quejado de lo superior que es un usuario vip a un usuario gratis, pero es la oferta y la demanda la que siempre ha sabido responder este tipo de problema, pues queda claro que si uno quiere algo lo paga y sabe por lo que está pagando. No obstante, esto se ha visto afectado porque muchas veces al comprar un ítem virtual en el juego este es pasible de modificaciones lo que amerita muchas veces la restitución de lo pagado por lo que ya no te conviene. Por ejemplo, compraste un objeto que te brindaba “100 de daño adicional” y a un mes de tu compra hay una actualización en el juego donde ese objeto junto con otros objetos más reciben una “modificación” para un balance general, reduciéndolo a “50 daño adicional”, no existiendo un reembolso o compensación alguna; o de darse el peor de los casos que habiendo invertido mucho dinero real en el juego, este entre en un estado llamado “roollback” (o reversión es una operación que devuelve a la base de datos a algún estado previo) perdiendo todo lo adquirido después del “estado previo”. En algunos países existe regulación exclusiva para que estos abusos por parte de las compañías sean vigilados, controlados y permitan al usuario tener la confianza de poder accionar contra la empresa. Lo que no pasa en

nuestro territorio nacional pues no existen leyes que establezcan la restitución de bienes virtuales, compensaciones o reembolsos cuando alguno de los problemas antes mencionados se suscite.

3.5.2. EL MUNDO VIRTUAL EN LOS MMORPGS

Un mundo virtual es la simulación de un mundo o entorno artificial inspirado o no en la realidad, en el cual los jugadores (gamers) pueden convivir entre sí a través de los personajes de su creación.

Para que este sea considerado un mundo virtual se requiere la persistencia, actividad y disponibilidad las 24 horas del día por los 365 días del año de un servidor en línea. En un principio los mundos virtuales se crearon para emulaciones e aprendizaje como los simuladores de vuelo, o el entorno médico para la realización de prácticas de operaciones. Pero en la actualidad las empresas han optado por el mundo del entretenimiento del ocio que ofrece los videojuegos en línea.

El término Mundo Virtual fue utilizado por los creadores del juego Ultima Online, que ya de por sí este término fue creado para referirse a la actividad humana y fantasiosa que podría tener el ser humano en un mundo virtual

Es en estos mundos donde toda la actividad y las fantasías menos pensadas cobran vida; y es precisamente gracias a estos mundos que el comercio no podría faltar, siendo hasta la fecha uno los proyectos ambiciosos por muchas compañías en la competencia por saber quién crea el mejor mundo y obtiene mejores ganancias.

3.5.3. EL BIEN VIRTUAL

Habiendo hablado ya del mundo, y tratando el comercio y el contrato que nos trae aquí, sería imperdonable no hablar del “objeto” o “bien” en cuestión. Cuando nos referimos a un objeto a comprar, estamos

hablando de uno que es palpable, que existe, que llama a nuestro interés, que tiene un valor económico y va a pasar a nuestro poder y propiedad, no obstante, desde el nacimiento del comercio electrónico ahora se puede comprar lo que quieras desde la comodidad del hogar usando la tarjeta de crédito y unos cuantos clics en el ordenador o celular, y es aquí donde a pesar de que no palpamos el objeto terminamos comprándolo, pues confiamos en la seguridad que nos ofrece el vendedor (la página web en este caso) y nuestra confianza en la existencia del bien. Ahora bien, si hablamos de un bien virtual, no nos referimos a un bien palpable, tampoco existente (¿Dónde vamos conseguir una armadura mágica que te cure todo tipo de heridas en cuestión de segundos en la realidad?) y sobre todo que el poder y la propiedad es compartida con la empresa que te lo vende. Lo único semejante a un ítem u objeto real es el interés que uno tiene por comprarlo y el valor económico que tenga.

Nos damos cuenta entonces, que este objeto es intangible, con una existencia únicamente en el mundo virtual, con un valor económico real y sobre todo que capta el interés de personas del mundo real para comprarlos. A su vez mencionamos que este objeto no forma parte total de la propiedad y el poder del que lo compra pues al estar en un mundo controlado por los que te vendieron el producto, parecería más un simple alquiler que está sujeto a modificaciones por parte de este. El mercado del bien virtual ha crecido muy rápido en estos tiempos, aproximadamente se generan sumas de 1.5 miles de millones de dólares a más de forma anual. El valor de estos bienes depende mucho del tiempo que a uno le tomó conseguirlo, que sean polémicos, de mucho interés entre las comunidades gamers y que sean de mucha ayuda para progresar en el juego. China, por ejemplo, tiene el mercado de bienes virtuales superando por mucho al de la publicidad online.

3.6. EL CONTRATO DE COMPRA- VENTA REALIZADO VIA INTERNET ENTRE LAS COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS MMORPG Y LOS USUARIOS PERUANOS

3.6.1 ANÁLISIS

Desde tiempos remotos los seres humanos hemos tenido la necesidad de celebrar contratos con diversos motivos.

En la actualidad como lo hemos mencionado con anterioridad, el internet ha abierto una gama de servicios, a los cuales podemos acceder por esta vía.

Incluso la forma de contratar se ha diversificado, pues ahora se puede, con un clic de ratón, comprar una casa, auto, contratar una agencia de seguros, personal de diferente índole, comprar artefactos por catálogo, ropa y un sinnúmero de cosas.

Dentro de este abanico de posibilidades que nos ofrece el internet aparece, desde ya hace algunos años, un vertiginoso contrato que, según parece no es prioridad de muchas legislaciones a nivel mundial incluir en sus sistemas jurídicos, siendo para nosotros de mucho interés que sean regulados.

Nos referimos a los contratos celebrados vía internet entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios que se constituyen en consumidores de los bienes y servicios que las empresas del rubro les brindan.

Los contratos celebrados por este medio tienen una característica muy particular, que se debe a muchos elementos que lo constituyen. Tal es así que, en nuestro país como en la mayoría de Latinoamérica, no encuentran regulación debido al desfase que existe entre el avance tecnológico y el Derecho, sobre todo por la falta de dinamismo en que está atascado nuestro país respecto a insertar normas que puedan amparar algún tipo de controversia que pueda surgir, porque como hemos mencionado este tipo de contrato de Compra-Venta es muy

particular y a nuestra opinión, necesitaría de una regulación especial que aborde cada detalle y manera de contratar entre las partes sin que existan complejidades en su ejecución y ambos intervinientes estén en igualdad de condiciones y que puedan defender sus derechos en caso de verse vulnerado por la otra parte.

Los videojuegos MMORPG son inmensamente conocidos en el mundo, y los “GAMERS” (jugadores), celebran contratos a diario con estas empresas o compañías para que, a través de dinero, puedan obtener un ítem, el cual dota a su personaje de poder, estatus u otro beneficio que este le pudiera otorgar.

Es muy interesante y bastante complejo partir hacia el estudio de un contrato del cual muy poco o nada se ha hablado.

De manera muy simplificada, los gobiernos de Estados Unidos e Inglaterra han tenido intenciones de regular a grandes rasgos las relaciones que surgen entre usuarios y compañías, sin mayor éxito pues creen erróneamente que no tiene suficiente importancia jurídica, el legislar sobre la base de un contrato en el cual el bien nunca llegará a ser jurídicamente posible, según nuestro ordenamiento jurídico actual; el cual constituye uno de los elementos principales del contrato de Compra-Venta como la mayoría de las legislaciones recogen en sus Códigos Civiles.

Es muy cierto lo que mencionan cuando desisten de estos proyectos, pues el bien que se pretende obtener al celebrar el Contrato de Compra-Venta vía internet en los videojuegos MMORPG no son tangibles y los contratantes conocen de ello; justamente a esta particularidad hacíamos referencia líneas arriba.

Es muy importante mencionar que muchas veces las compañías que brindan estos servicios, que son directamente las que crean el videojuego, se aprovechan de la falta de regulación para no hacer.

La Compra-Venta es una convención por la que una de las partes: El vendedor, se obliga a transferir a otro, el comprador, la propiedad de una cosa; además de garantizar el goce de éste, mientras que éste último se obliga a entregar una suma de dinero. Aquí se puede apreciar que el contrato de Compra-Venta que celebra vía online de una parte la empresa de Videojuegos y de otra, los usuarios peruanos, no cumple con este supuesto, pues el vendedor, en este caso en específico, la empresa no entrega el bien ya que no existe en el mundo real, sino que su ámbito de ejecución se circunscribe al mundo virtual.

La celebración del contrato de Compra-Venta realizado vía online entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos, sigue los pasos que se detallan a continuación:

La forma más importante de celebración de contratos vía internet es la que se lleva a cabo a través de correos electrónicos o también los contratos de adhesión, por los cuales los usuarios se someten cuando desean adquirir un producto o servicio que son ofertados a través del internet. En ese sentido los correos electrónicos pueden contener la oferta y el receptor puede aceptar o rechazar ésta, una vez leída, haciendo saber de esta manera su determinación.

Al momento de aceptar o rechazar, es cuando se perfecciona el contrato a través de internet y a partir de aquí tiene surgimiento los derechos y obligaciones sobre los contratantes.

Solo a manera de ejemplo: Si eres un leñador, buscas encontrar la mejor hacha posible, con buenas características y cuando la encuentras tiene un precio elevado, pero sabiendo que es buena vale la pena pagar el precio especificado, pues esto aumentaría y ayudaría a mejorar tu trabajo, lo mismo pasa en un MMORPG, sin embargo: ¿Qué pasaría si el hacha que compras se encuentra en un mundo virtual para ser usada solo en el juego y este a su vez es controlado por la persona que creó el juego y quien lo maneja y es quien vendió el hacha? Lo que nos haría pensar

¿Me pertenece esa hacha? Y sobre todo ¿Cómo demostrar la existencia de un contrato en ese problema?

Como ejemplo para aquellos que no crean que existe una fuerte movida de dinero en este campo: La compañía de videojuegos Blizzard Entertainment ha puesto a la venta en su tienda virtual para los jugadores de WOW (World of Warcraft), uno de los juegos más populares en el mundo, un precioso caballito de colores que tiene por precio \$ 25(unos 75 soles según el tipo de cambio actual en el mercado peruano) y que ha vendido 80 000(ochenta mil) unidades en apenas 4 horas. Si hacemos cálculos nos sale a 2 millones de dólares de ganancias (aproximadamente S/. 5 520 000 soles).

Aceptada la oferta por parte del “GAMER”, se tiene que realizar el pago de un determinado precio, el que se le ha asignado en el videojuego al ítem que quiere adquirir para su personaje.

En nuestra experiencia personal en la Compra-Venta via online podemos afirmar que muchas veces los usuarios nos sentimos desprotegidos.

Es el caso de las innumerables cuentas creadas por los autores de la presente con la finalidad de conocer acerca de la realidad a la que nos enfrentamos al celebrar un contrato de Compra-Venta Vía Online entre las compañías de videojuegos MMORPG y (nosotros) los usuarios.

Nuestra experiencia como usuarios de las empresas de videojuegos MMORPG, nos lleva a poder expresar de forma clara y precisa que nuestra legislación, no crea un campo de seguridad jurídica ante cualquier conflicto originado de la celebración de un contrato de Compra-Venta realizado entre las compañías que ofrecen diferentes productos a través de sus videojuegos a los que accedemos mediante internet. Como señalamos anteriormente este conflicto se puede llegar a resolver mediante las Leyes establecidas para el comercio electrónico, pero no existe en nuestro país una Ley especial que lo regule. El interés radica en que muchas de estas empresas o compañías, generan millones de dólares en ganancias de estas Compra-Venta en las cuales muchas

veces los ítems que se ofrecen no llegan al usuario como lo que se especificaba en el contrato. A ello hay que agregarle que, la mayoría de estas compañías son extranjeras dejando prácticamente indefenso al usuario a formular un reclamo, en primer lugar, por desconocimiento de las normas que se puedan aplicar al caso concreto y ven su inversión perdida. En segundo lugar, por lo que significaría iniciar un proceso contra la compañía y le generaría un gasto adicional, el cual pudo evitarse de existir una norma que regule los Contratos de Compra- Venta realizados entre las compañías de videojuegos MMORPG los usuarios peruanos.

Si nunca hemos ingresado al mundo de los videojuegos MMORPG, agregado a lo que se menciona en el capítulo correspondiente, les abrimos un espacio de información al respecto; es decir de los problemas que nos genera a los usuarios al contratar con las empresas que ofrecen a través del videojuego, productos, los cuales tienen la particularidad, que este tipo de contrato de Compra-Venta en el mundo cibernético crea una figura nueva en el Derecho de los Contratos, pues el bien o beneficio que se recibe en este caso queda únicamente en el área virtual, ya que el bien que se recibe no es tangible.

Quedan en el aire muchas preguntas sin respuestas y que, nuestra legislación, no permite aclarar del todo pues como hemos mencionado anteriormente, nuestra normatividad no ha tomado en cuenta el avance de esta nueva forma de contratación para insertarla en nuestro ordenamiento jurídico.

Mientras tanto, seguiremos de espectadores, tratando que, de una vez por todas, el ordenamiento jurídico esté a la par con los avances que se generan en nuestra sociedad. Mayor dinamismo y alejarnos de los pensamientos desfasados y retrógrados, es ello lo que nos hace falta para poder salir del subdesarrollo en el que nos encontramos.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La Compra-Venta, es una convención, a través de la cual el vendedor se obliga a dar al comprador, la posesión de una cosa con la obligación de transferir la propiedad a este último. Mientras que, el adquiriente se compromete a entregar una suma de dinero como contraprestación.

En la Compra- Venta, podemos observar el gradual avance del Derecho de Contratos, la figura más primitiva utilizada para efectuar un procedimiento mediante el cual se pretende transferir un bien a otra persona mediante la entrega del precio.

En este punto hacemos hincapié que el Derecho Romano es inspirador de los contratos en nuestra legislación pues de este parte la regulación del Derecho Civil y específicamente el Derecho contractual en nuestra legislación que debe estar acorde y a la vanguardia del avance de la tecnología, ya que el incremento de las personas que hacemos uso de información a través de medios electrónicos ha contribuido a situar al comercio electrónico en un punto importantísimo dentro del rubro dedicado a la Compra- Venta de bienes y servicios en mercados variados.

Como planteamos en un primer momento, el Contrato de Compra- Venta, celebrado vía online entre las compañías de videojuegos y los usuarios peruanos, no están regulados específicamente en nuestra legislación, sino como veremos en adelante, constituyen parte de los contratos atípicos y por tanto serian aplicables los artículos respectivos a los Contratos en general y de los Contratos de Compra- Venta.

De acuerdo a lo analizado a lo largo de la ejecución de la presente, esbozamos que el artículo 1353, insta que, el alcance de las normas incluidas en la

Sección Primera del Libro VIII del Código Civil, regula que los contratos privados se realicen con arreglo a lo contenido en ello. Es por ello que, la Sección mencionada líneas arriba, presupone el regular el Contrato en general. Esto es, el Contrato como categoría genérica.

Mientras que, cuando se trate de contratos que cuenten con regulación en el Código Civil, se deberán regir por las normas que la desarrollen en primera instancia aun existiendo divergencia entre la regla general y la norma específica. La norma mencionada en el párrafo anterior, guarda congruencia puesto que, las particularidades de cada tipo de contrato pueden llegar a colisionar con las normas que contienen al contrato como figura principal.

Por lo tanto, recogemos lo planteado líneas arriba, en cuanto a que se debe aplicar las reglas del Contrato en general ya que nuestra figura resulta atípica pues no figuran desarrolladas como tal en el Código Civil.

Es totalmente comprensible el hecho de que el legislador haya contemplado la figura de los Contratos atípicos, puesto que debido al tráfico comercial sería impensado que el ordenamiento jurídico Civil contenga todos los tipos de contratos que generan los particulares, esto motivó que el sistema legal legitima la oportunidad de que sean las partes los encargados de generar relaciones contractuales en sintonía con sus menesteres. Es por esta cuestión que el surgimiento de los contratos atípicos tiene posibilidad pues porque la Ley lo permite, ya que los contratos atípicos derivan de la evolución de las necesidades de los contratantes y difícilmente las leyes están en sintonía con esta variación o desarrollo, pero no por esto se constituyen en contratos irregulares ni impiden el desarrollo económico, por el contrario, se constituye en una práctica regular en el ámbito comercial.

Es menester antes de continuar, precisar qué entendemos por contratos atípicos. Para nosotros, son aquellos contratos que no encuentran desarrollo positivo completo en el ordenamiento jurídico., esto quiere decir que, es necesario que se le pueda diferenciar de otros tipos de contratos, ya que cada tipo contractual regula un aspecto económico específico.

Dada la complejidad del contrato de Compra-Venta que hemos analizado a lo largo de la ejecución de la presente, reiteramos en que si bien es cierto, que quedan amparados por la regla de los contratos en general, caso surgiera una controversia, no queda del todo claro pues es un contrato con una particularidad, que desde nuestro punto de vista, debe ser insertado a nuestra legislación en una categoría especial, y merece ser tratado distinto a los contratos existentes ya que una de las características de los contratos en general es que la cosa o bien sea jurídicamente posible, lo que en este contrato, no se lleva a cabo en el mundo real, sino que su existencia queda circunscrito únicamente al mundo virtual y ser usado en él.

CONCLUSIONES

- El internet se ha convertido en una herramienta fundamental de desarrollo y de la conexión entre usuarios de distintas partes del mundo, lo que lo convierte a su vez en una herramienta de la globalización. De pronto miles de kilómetros son alcanzados con un simple click de ratón y prácticamente cualquier información o entretenimiento que deseamos está a nuestro alcance. Como resultado, muchas áreas de la Ley están siendo re- pensadas o re- desarrolladas, mientras que en otras surgen nuevos problemas que desafían todas las normas existentes.
- El internet, genera relaciones entre personas (naturales y jurídicas) situaciones que han sido abordadas por el Derecho y los ordenamientos jurídicos de ciertos países en el mundo, estas se materializan en el momento que se producen obligaciones derivadas de los contratos entre las partes.
- El contrato de Compra- Venta por su importancia es- si no el más importante- uno de los más importantes, puesto que, es considerado el fundamental medio del movimiento económico, convirtiéndose en la principal fuente de las obligaciones.
- Con el tiempo, los mecanismos y soportes se fueron creando para hacer más fácil, rápida y segura la realización de un contrato, es ahí donde entra a tallar el internet, este medio paso a ser el “boom” para la creación de un contrato y por tanto el nacimiento de un comercio sólido y expansivo.

- No obstante, el internet creo otros medios para hacer comercio, medios invisibles a los ojos de la Ley que, aunque parezcan poco interesantes, son importantísimos pues, al ser un estado de desarrollo, la Ley queda en un desfase, no por obsoleta, si no por no poder avanzar en la misma sintonía que las relaciones entre personas y de esta manera se encuentran acciones no reguladas por los ordenamientos específicamente, es decir que nuestra queja deviene porque cada tipo de contrato tiene sus particularidades que las diferencias de otras, es por ello que a nuestro entender, deberían desarrollarse normativas que abarquen las nuevas formas de contratar, en las cuales el internet es el nexo o herramienta fundamental y de esta manera no dejar desprotegidos a los usuarios que utilizan las diferentes plataformas virtuales y así no dejar sin soporte ante cualquier conflicto que se genere entre las partes contratantes, sobre todo cuando los bienes no son tangibles como sucede en el caso de los videojuegos MMORPG que pertenecen a empresas muy bien posicionadas y que tiene todas las de ganar en un posible problema.
- Uno de los medios que, con el tiempo ha crecido desmesuradamente, son los MMORPG, videojuegos online que para incontables personas que se encuentran en este medio, no solo es un negocio rentable si no también su entretenimiento. Como vimos en el desarrollo del comercio electrónico, esta cuenta con un mercado verdaderamente amplio y de muchos ingresos económicos, el mismo que ha logrado crear una necesidad de consumo, ya sea personal de uso propio o personal de uso comercial con los “ítems” que son objetos virtuales con valor económico en el mundo real.
- Las compañías de videojuegos no son empresas de capitales e ingresos minoritarios, sino más bien todo lo contrario, además de que cuentan con un sinfín de usuarios que participan de sus juegos y que consumen los productos con dinero real.

- En América Latina, si bien es cierto algunos países han legislado sobre el tema que aborda la presente investigación. Muchas de ellas se han concentrado en el comercio electrónico únicamente, pero hemos visto que de éste ítem se desprenden una infinidad de bienes y servicios que se comercian a través de internet, haciendo muy difícil enmarcar cada figura que los particulares deciden realizar, a través de la autonomía que tienen para contratar y que generan en base a sus necesidades. Pero también hacemos hincapié en que la normativa tiene que ir en la misma sintonía en que avanzan las relaciones entre personas pues muchas veces hemos sido testigos que la norma genérica no basta o no resuelve un conflicto como lo haría una normativa específica que desarrolle el tema en toda su integridad, con sus particularidades y en toda su dimensión; de esta manera poder lograr un avance gigante y estar a la par con lo que demanda el progreso de la sociedad.
- Es necesario, tomar como ejemplo de países como Estados Unidos que ha desarrollado una normativa entorno a las empresas de videojuegos, de los productos que ofrecen, las obligaciones y derechos de las partes contratantes y que las compañías reflejan en sus contratos, los cuales figuran en los anexos de la presente investigación. El Perú debería replicar lo realizado en países que han regulado la materia.
- Es preciso aclarar que, aunque el bien se encuentre dentro del mundo virtual y este universo sea propiedad de la compañía y que los bienes adquiridos estén propensos a diversas acciones de desaparición; la no entrega del bien en el mundo virtual, la falsificación o estafa, aun cuando el bien sea físicamente imposible, y teniendo en cuenta que el contrato se celebró con el consentimiento de ambas partes, es difícil poder encontrar una solución ante un conflicto que se pueda generar, ya que teniendo en cuenta lo prescrito por el artículo 1353 del Código Civil, referido a los contratos atípicos que, en palabras sabias del Dr. Walter Gutiérrez Camacho, menciona que el ordenamiento jurídico que

enmarca a los contratos nominados o típicos queda muy limitado con respecto a la variedad de contratos atípicos que derivan del tráfico comercial.

RECOMENDACIONES

- Recomendamos al Poder Legislativo del Perú que, en su seno genere una normatividad especial para regular el contrato de Compra- Venta celebrados entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos, debido a la particularidad de estos contratos, y de esta manera que nuestro país este a la vanguardia del cambio que está generando este tipo de contratación a nivel mundial.
- Que los usuarios peruanos antes de realizar el contrato con estas empresas, tengan la obligación de leer los términos y servicios que les ofrezcan, de manera que, no lo deje pasar por alto y se limite a aceptar, lo que evitaría problemas a futuro. Del mismo modo, las empresas busquen la manera de informar y/o recordar aleatoriamente sobre el contrato aceptado a sus usuarios.
- Recomendamos a los usuarios peruanos que, revisen pues existen un sinnúmero de páginas que sirven de apoyo para denunciar el abuso, robo, fraude y demás situaciones que atenten contra el usuario o gamer de parte de las empresas de videojuegos. Dos de las más conocidas son: PEGI ONLINE (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION) y en el caso de América Latina, la página DENUNCIA-ONLINE.ORG, las cuales se encargan de ofrecer información, investigar abusos y dar solución a estos, pues en estas páginas se plantean los casos y ellos se encargan de resolverlo, en el caso de Latinoamérica no directamente, sino que ofrecen un procedimiento a los solicitantes para que puedan obrar de mejor manera o dar solución a su problema. De tal manera que en el Perú se tome conciencia de este problema y se cree un medio como la PEGI para controlar

los abusos de las empresas tanto nacionales como extranjeras hacia sus usuarios.

- Recomendamos a los operadores jurídicos poner mayor atención y darle interés a este tipo de contratos de Compra-Venta realizados vía online entre las compañías de videojuegos MMORPG y los usuarios peruanos, de manera que den una solución a los problemas que se generen debido a la particularidad de este tipo de contratos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFIA

1. ARIAS SCHREIBER PEZET, Max. Exégesis del Código Civil peruano de 1984, Tomo I. Gaceta Jurídica. Lima, 2001.
2. Baudrit Carrillo, D.: Derecho Civil IV, Volumen I. Teoría General del Contrato. 3era edición, 2000.
3. Betancourt Serna, F.: Derecho romano clásico. Ed. Universidad de Sevilla. Servicio de Publicaciones. Sevilla, 2001 - ISBN 84-472-0614-9.
4. Brenes Córdoba, A.: Tratado de los Contratos. 5ª edición. 1998.
5. Castán Tobeñas, J.: Derecho civil español, común y foral. T-III. Derecho de obligaciones. La obligación y el contrato en general. Editorial Reus. Madrid, 1977 - ISBN 84-290-1215-X,
6. Castán Tobeñas, J.: Derecho civil español, común y foral. T-IV. Derecho de obligaciones. Las particulares relaciones obligatorias. Editorial Reus. Madrid, 1977 - ISBN 84-290-1177-3.
7. Díez-Picazo y Ponce de León, L., y Gullón Ballesteros, A.: Sistema de Derecho Civil. Volumen II. Teoría general del contrato. La relación obligatoria en general. Las relaciones obligatorias en particular. 1ª edición. Editoriales Tecnos. Madrid, 1977.
8. García Medina, J.: Nuevas y especiales formas de garantía en el comercio. Estudio sistemático y crítico. Ed. La Ley. Madrid, 2009 - ISBN 978-84-8126-209-4.
9. Kozolchyk, B.: La contratación comercial en el Derecho Comparado. Ed. Dikynson. Madrid, 2006 - ISBN 84-9772-877-7.
10. Lasarte Álvarez, C.: Derecho de obligaciones. Principios de Derecho Civil II. Ed. Marcial Pons. Madrid, 2006.
11. Pérez Vargas, V.: Derecho Privado. 3ª edición. Ed. Librería Lehmann. San José, 1994.

12. Ruiz Vadillo, E.: Derecho civil. Introducción al estudio teórico-práctico. Ed. Ochoa. Logroño, 1987 - ISBN 84-7359-272-7 - págs. 305-361.
13. http://es.wikipedia.org/wiki/Comercio_electr%C3%B3nico
14. http://es.wikipedia.org/wiki/Bien_virtual
15. <http://techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model/>
16. <http://techland.blogs.fortune.cnn.com/2008/07/14/cashing-in-on-virtual-goods/>
17. http://es.wikipedia.org/wiki/Mundo_virtual
18. http://www.editum.org/product_info.php?products_id=252&osCsid=
19. http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime
20. <http://www.pegionline.eu/es/index/>
21. <http://www.denuncia-online.org/>
22. <http://www.misrespuestas.com/que-es-el-internet.html>
23. http://www.cad.com.mx/historia_del_internet.htm
24. <http://sipan.inictel.gob.pe/users/jcasachagua/historia.htm>
25. <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>
26. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/mmorpq.php>
27. <http://www.interneteuskadi.org/es/menu,formacion/menu,legislacion/>
28. <http://msalazargomez.galeon.com/>
29. http://es.wikipedia.org/wiki/Acto_jur%C3%ADdico

ANEXOS

YNK INTERACTIVE, INC. TERMS OF SERVICE IMPORTANT - PLEASE READ CAREFULLY: THESE TERMS OF SERVICE ALONG WITH ANY POLICIES INCORPORATED HEREIN BY REFERENCE ("TERMS OF SERVICE" OR "AGREEMENT"), ARE A LEGALLY BINDING AGREEMENT BETWEEN YNK INTERACTIVE, INC. ("YNK," "COMPANY" OR "WE") AND YOU AND SETS FORTH THE TERMS AND CONDITIONS ON WHICH YOU MAY ACCESS AND USE THE WEBSITE, WWW.YNKINTERACTIVE.COM AND ALL OTHER WEB SITES OWNED, OPERATED, LICENSED OR CONTROLLED BY YNK ("YNK SITES") AND ALL SERVICES (AS DEFINED BELOW) PROVIDED TO YOU THROUGH THE YNK SITES. SOME OF THE YNK SITES AND SERVICES MAY BE SUBJECT TO ADDITIONAL TERMS AND CONDITIONS THAT MUST BE READ IN CONJUNCTION WITH THESE TERMS OF SERVICE. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS, YOU SHOULD NOT ACCESS OR USE THE YNK SITES AND SERVICES.

1. ACCEPTANCE OF TERMS

By opening, accessing, using, downloading or browsing YNK Sites including all Services and content available on or through YNK Sites, you consent to the Terms of Service herewith. Any violation of the Terms of Service may result in an immediate termination or suspension of your Services. However, your acceptance of these Terms of Service does not entitle you to continued use of, or access to, YNK Sites or Services and YNK reserves the right to deny, per its sole discretion, any user access to YNK Sites or Services with or without notice, with or without reason. YNK may modify the Terms of Service from time to time, per its sole discretion, or may modify, suspend or discontinue, temporarily or permanently, YNK Sites or Services or any part or feature thereof, with or without notice. You agree to review these Terms of Service from time to time to ensure you are updated as to any modifications. By continuing to use YNK Sites and/or Services following any such modifications, you agree to abide by such

modifications. IF ANY MODIFICATION IS NOT ACCEPTABLE TO YOU, YOUR SOLE REMEDY AND RECOURSE IS TO DISCONTINUE USE OF YNK SITES AND SERVICES.

2. ELIGIBILITY

In order to use YNK Sites and Services, you must be 13 years of age or over, or of the legal age to form a binding contract in your jurisdiction if that age is greater than 13 years. If you are under the age of 13 or the applicable legal age in your jurisdiction, you can use YNK Sites and Services only in conjunction with, and under the supervision of, your parent or guardian who has agreed to these Terms of Service on your behalf.

3. DESCRIPTION OF SERVICES

YNK Sites offer assorted games and related resources, including but not limited to downloadable content, interactive forums and product information (collectively "Services"). The Services, including any software, software updates, enhancements and/or new features are subject to these Terms of Service and any specific license agreements, rules, instructions or guidelines regarding a particular Service (as applicable, the "Service Agreement"). Shall conflict arise between these Terms of Service and the applicable Service Agreement for a particular Service, YNK shall resolve the conflict per its sole discretion. You understand that games and system specifications necessary to play the games or access any other Services may evolve over time. Accordingly, YNK reserves the right to modify system specifications as necessary to play games or access Services.

4. OWNERSHIP

You acknowledge and agree that YNK is the sole and exclusive owner of all rights, interest and title in and to YNK Sites, Services and the entire content including but not limited to , computer software (in any format), user accounts, games, concepts, titles, stories, dialogue, catch phrases, characters, character names, character profile information, artwork, animations, sounds and musical compositions, audio-visual works, any related documentation, recordings of games played on the server software. YNK Sites and Services are protected by applicable intellectual property and other laws and international treaties. YNK may possess partial or complete ownership of patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering YNK Sites, Services and content comprising YNK Sites. Except as expressly provided in these Terms of Service or the applicable Service Agreement, the availability of YNK Sites and Services does not afford license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property. Any rights not expressly granted herein are reserved by YNK.

5. ACCOUNTS

5.1 Your Account

You are not required to register in order to access YNK Sites. However, for specific Services, you must register and create a unique, password-protected account ("Account"). To establish your Account, you will be required to provide YNK with personal information. To the extent you are liable to pay subscription fees for Services, your Account information may also include financial information. You agree to: (a) provide true, accurate, current, and complete information as prompted by the registration process; and (b) maintain and update such information to keep it true, accurate, current, and complete at all times. YNK reserves the right to delete your Account, without warning, if YNK discovers you have misrepresented, intentionally or

unintentionally, your age or any registration information submitted. You are responsible for maintaining the confidentiality of your password and login information. You must notify YNK immediately of unauthorized use of your password or account, or any other breach of security. You will be held solely liable to YNK for any and all actions performed under your Account and password, performed with or without your authorization.

5.2 Names

5.2(a) Account Name

You must choose an account name (Account ID) to identify yourself to YNK staff on the Account. You may not select as your Account ID the name of another person, or a name which violates any third party's trademark right, copyright, or other proprietary right, or which may mislead other players to believe you to be an employee of YNK or its affiliated companies, or which YNK deems in its sole discretion to be vulgar or otherwise offensive. YNK reserves the right, in its sole discretion, to (1) delete or alter any Account ID; (2) terminate any license granted herein, for any reason whatsoever, including, without limitation, any suspected or actual infringement of any trademark or trade name right, copyright, or other proprietary right; or (3) delete any content published on any forums without notice. You are solely liable for all activities conducted through your Account or under your Account ID.

5.2(b) Character Name

In order to use the Services, you must create a character and choose a name (Character Name) for your character to identify your character to other users and a guild name, if applicable. You may not select as your character or guild name the name of another person, or a name which violates any third party's trademark right, copyright, or other proprietary right, or which may mislead other players to believe you to be an employee of YNK, or which YNK deems at its sole discretion to be vulgar or otherwise offensive. YNK reserves the right, in its sole discretion, to (1) delete or alter any Character Name or (2) terminate any license granted herein, for any reason

whatsoever, including, without limitation, any suspected or actual infringement of any trademark or trade name right, copyright, or other proprietary right.

5.3 (a)Account Password

At the time your Account is opened, you must select a Password. You are responsible for maintaining the confidentiality of your Password and you are responsible for any harm resulting from your disclosure or allowing the disclosure of your Password or from use by any person of your Password to gain access to your Account and Account ID. At no time should you respond to an online request for a password. YNK will never ask for your password offline or online, except that you will be required to enter your password as part of the log-on process.

5.3 (b)Shop Password

At the time of your account's first purchase attempt, you will be asked to setup a Shop Password for your account. This Shop Password must be unique from your Account login password. To enhance the security of your online transactions, your Shop Password will be used for all transactions made in the Exchange Market and Item Mall and should not be shared with another person for billing security concerns. You are responsible for maintaining the confidentiality and security of your Shop Password as well as any harm resulting from the disclosure or allowing the disclosure of your Shop Password to another person. At no time should you respond to an online request for a password. YNK will never ask for your password offline or online, except that you will be required to enter your password as part of the log-on process. In the event that your Shop Password is lost or forgotten, this can be reset through the "My Account" section of www.playrohan.com after verifying your account's Secret Question.

5.4 Account Termination

YNK, in its sole discretion, may terminate any Account at any time with or without notice. Should an Account be terminated, no refund will be provided to the Account holder or third parties for the remaining balance.

6. BILLING

6.1 R.O.H.A.N.: Blood Feud

6.1(a) Charging Rohan Points (RPs) to Your Account

The in-game cash currency is Crones. The payment method of R.O.H.A.N.: Blood Feud is prepaid, meaning upon charging additional cash, you can purchase additional items and services in the form of Item Mall or Exchange Market transactions not exceeding your available balance. USD to RP exchange rate is 1:100. Available Cash types are Purchased Cash, Bonus/Admin/Mileage Cash, and E-Cash. Purchased Cash is the amount actually charged via the payment method of your choice. Bonus/Admin/Mileage Cash (free cash) are points awarded by administrators as bonuses and coupons. E-cash are points obtained by selling products in the Exchange Market. Available cash-charge Payment Gateways (PGs) are PayPal, Pay by Cash, Click and Buy, Cherry Card, UltimateGameCard, RPG Shops Cards, Incomm Cards, BilltoMobile, Playspan, Mol, @cash, Pintree e-pins and other channeling partners.

Users are to charge their RPs into their personal accounts having registered as members by agreeing to the User Agreement. YNK will not be held responsible and/or carry out rectification should we deem that the RPs are charged misappropriated or by errors resulting from Users misapplication during charging process or practices.

6.1(b) Charge Restrictions

We may, at our discretion, impose daily and monthly spending limits on your account. Restrictions are placed according to the user's credit standing only with PayPal and Click and Buy to curb the perpetration of fraud. Other PGs are not subject to daily,

monthly purchase limits or credit-rating filtering. When you feel your imposed limit on RPs is less than what you wish to spend, you may request a spending limit increase by contacting billing@ynkinteractive.com.

Cash can be purchased in multiples of \$10, \$15, \$25, \$50, \$100. Cash purchases are nontaxable (intangible sales).

6.1(c) Making Purchases Using RPs

Payment in the form of RPs will be applied to user's account and deducted from user's prepaid payment method, bank, mobile payment, or credit card accounts when the transaction is successful.

When you make a payment, RPs will be deducted from your registered Account directly. If there are insufficient credits in your Account, the transaction will be denied. The sequence of consumption of charged cash is first RPs then Bonus RPs. While RPs can be used to make purchases in the Item Mall and Exchange Market, Bonus RPs (Bonus Cash earned from promotions) can only be used to make purchases in the Item Mall.

6.1(d) Special Services

Special Services comprise character name-change service, gender-change service, and Game Parlor. All services are available for purchase in as much as purchases do not exceed your remaining RP balance. Cash purchases are nontaxable (intangible sales). Game Parlor winnings are ineligible for cash conversion.

6.1(e) Exchange Market

YNK's Exchange Market is intended to serve as a medium for users of YNK Sites to buy and sell items (in-game virtual goods, avatars and characters). YNK does not

regulate in any means user-generated descriptions and representations regarding the quality, validity and legality of the items listed for sale, or the validity of site visitors' expressed ability to engage in transactions in the Exchange Market. YNK shall not be responsible for ensuring that sellers will complete the sale of items they offer or that buyers will complete the purchases of those items. In addition, YNK expressly disclaims any responsibility for resolving disputes arising between users of the Exchange Market.

Intra-exchange service transactions can be made with items not sold in the Item Mall. All transactions performed in Exchange Market service are performed with RPs (Charged RPs or E-cash). Price of products sold by sellers in a transaction is accrued as E-cash.

No returns of purchased items (cash refunds) will be accepted under any circumstances in the Exchange Market. It is the sole responsibility of the users of the Exchange Market to ensure that purchase and sale transactions adhere to all applicable laws and regulations. YNK may terminate the use of Exchange Market by any user immediately and without notice if such use fails to comply with YNK's Terms of Service at any time.

For the complete Exchange Market Policy, go to ["http://www.ynkinteractive.com/support/index.php? m=knowledgebase& a=viewarticle&kbarticleid=60&nav=0,10"](http://www.ynkinteractive.com/support/index.php? m=knowledgebase& a=viewarticle&kbarticleid=60&nav=0,10)

6.1(f) Account Balances

You are not required to maintain a minimum balance in your RPs. Balance remaining in your account will expire in 365 days following the last transaction performed.

6.1(g) Transaction Cancellations and Refunds

YNK offers no cancellations or refunds at any time. There are no exceptions.

For the complete R.O.H.A.N.: Blood Feud Billing Policy, go

to http://www.ynkinteractive.com/support/index.php?_m=knowledgebase&_a=viewarticle&kbarticleid=64&nav=0,10

6.2 DontBlynk.com

Game portal www.DontBlynk.com's Billing Policy is included in the DontBlynk Terms of Service.

7. SOFTWARE LICENSE

For any software authorized for download or online use in connection with a Service through YNK Sites, YNK hereby grants to you a personal, non-exclusive, non-transferable, revocable, limited license to operate the Software solely for viewing and otherwise using the applicable Services for non-commercial and personal use. Such use shall adhere to these Terms of Service without qualification and Service Agreements and for no other purpose. All Software is owned by YNK and/or its licensors. WITHOUT LIMITING THE FOREGOING, COPYING OR REPRODUCTION OF THE SOFTWARE TO ANY OTHER SERVER, LOCATION OR OTHER THIRD PARTY FOR FURTHER REPRODUCTION OR REDISTRIBUTION IN ANY FORM IS EXPRESSLY PROHIBITED. You acknowledge and agree that you may not sublicense, assign or otherwise transfer this license. You may not modify, alter or create any derivative works of any Software. You may not reverse engineer, decompile or disassemble any Software, including any proprietary communications protocol used by such Software. YNK HEREBY DISCLAIMS ALL WARRANTIES AND CONDITIONS WITH REGARD TO THE SOFTWARE, WHETHER EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, INCLUDING ALL WARRANTIES AND CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE,

NON-INFRINGEMENT, AND THOSE ARISING FROM A COURSE OF DEALING OR USAGE OF TRADE.

8. YOUR CONTENT

Your Content refers to any information, data, text, software, music, sound, photographs, graphics, video, messages, tags or other materials that you upload, post, publish, display or make available on or through YNK Sites. YNK License. You hereby grant YNK a worldwide, perpetual, royalty-free, irrevocable, non-exclusive, sub-licensable and transferable right and license, with a right to sub-license, to use, reproduce, store, host, index, cache, distribute, publicly perform, publicly display, (each of the foregoing in any form, medium or technology now known or later developed), modify and adapt including without limitation the right to adapt for streaming, downloading, broadcasting, distribution, publicly displaying, publicly performing (each of the foregoing in any form, medium or technology now known or later developed), create derivative works from, and exercise all aforesaid rights with respect to such derivative works, and otherwise exploit in any manner, your Content or any part thereof. You hereby expressly waive any and all so-called moral rights you may have to Your Content. As part of the Services, YNK may provide bulletin boards, blogs, instant messaging, wikis and the like for posting user feedback, comments or other input on the YNK Sites. You understand and acknowledge that YNK may display your feedback on YNK Sites and use it for any marketing and business activities. In addition, YNK may in its sole discretion decide not to use your feedback, delete it from YNK Sites, and even edit your feedback for both content and format. You hereby expressly waive any and all so-called moral rights you may have in your feedback.

8.1 Obscene Content

You will not use YNK Sites to display or make available any material that is sexual, pornographic, erotic, obscene or profane in its use of sexual language or description or depictions of sexual acts ("Obscene Content") nor upload, email, post,

publish, distribute, transmit, submit or otherwise make available through the YNK Sites any Obscene Content. If YNK finds any content that it determines, per its sole discretion, contains Obscene Content, YNK may, with or without notice, remove or block access to such content and terminate your Account.

8.2 Content Infringement

You agree that you may upload or otherwise transmit on or through YNK Sites only Content that is not subject to any third-party rights, or Content in which any holder of rights has given express authorization for distribution on the YNK Sites. You will not use YNK Sites for any purpose or in any manner that infringes the intellectual property rights of any third party. You will not upload, email, post, publish, distribute, transmit, submit or otherwise make available through the YNK Sites any content that infringes the intellectual property rights of any third party. If YNK discovers content that it determines, in its sole discretion, contains infringing content, YNK may, with or without notice, remove or block access to such content and terminate your Account.

8.3 Monitoring Content

YNK does not endorse or approve any third-party content published on YNK Sites and neither assumes any responsibility nor liability for such content. YNK has the right, but not the obligation, to edit, refuse to post, or remove any content posted in any YNK Site. Without limiting the foregoing, YNK shall have the right to remove any Content that is in violation of the provisions hereof or otherwise objectionable. YNK representatives may monitor content on YNK Sites or Services from time to time. However, it is impossible to monitor or prescreen all third-party content on YNK Sites. If you encounter any content that you deem violates these Terms of Services, you can report such content to YNK Customer s.

9. RESTRICTIONS AND CONDITIONS OF USE

Your access and use of YNK Sites and Services is expressly contingent upon your agreeing not to (and not allowing any third party to) use YNK Sites and Services for any purpose that is not allowed (or expressly prohibited) by these Terms of Service or any Service Agreements or otherwise unlawful including, without limitation, not to:

(1) modify, copy, distribute, transmit, display, perform, reproduce, publish, license, create derivative works from, adapt, translate, transfer, buy, auction, rent, lease, loan or sell any game assets, information, software, products or services obtained from YNK Sites or Services;

(2) use your account(s) to use YNK Services primarily for the purposes of amassing an inventory of virtual items for real-world commercial gain;

(3) create or use cheats, bots, "mods", and/or hacks, or any other third-party software designed to modify YNK Games or use any third-party software that intercepts, "mines", or otherwise collects information from or through the YNK Services;

(4) use YNK Sites and/or Services in any manner that could damage, disable, overburden, or impair any YNK server, or the network(s) connected to any YNK server, or interfere with any third party's access to YNK Sites and Services;

(5) attempt to gain unauthorized access to any part of YNK Sites, Services, third party accounts, computer systems or networks connected to any YNK server or obtain or attempt to obtain any materials or information through any means not intentionally made available;

(6) conduct or send surveys, contests, pyramid schemes, chain letters, junk email, spam or any duplicative or unsolicited messages (commercial or otherwise);

(7) defame, abuse, harass, stalk, threaten or otherwise violate the legal rights (such as rights of privacy and publicity) of third parties;

(8) publish, post, upload, transmit, distribute or disseminate content that is harmful, abusive, vulgar, sexually explicit, defamatory, libelous, obscene, infringing; embarrassing, unwanted, invasive of another's right of privacy or publicity, hateful or racially, ethnically or, in a reasonable person's view, otherwise offensive or objectionable;

(9) use, upload, transmit, distribute or otherwise make available any content in any manner that infringes any copyright, trademark, patent, trade secret, or other right of any party (including rights of privacy or publicity);

(10) upload files that contain viruses, Trojan horses, worms, time bombs, corrupted files or data, or any other similar software or programs that may damage the operation of the Services or other users' computer;

(11) advertise or offer to sell or buy any goods or services for any purpose, unless the YNK Sites and/or Services specifically allow such messages;

(12) falsify, delete or disable any copyright management information, such as author attributions, legal or other proper notices or proprietary designations or labels of the origin or source of YNK Sites, Services and other content.(13) harvest or otherwise collect personal information about others, including e-mail addresses, or use such information to send unsolicited emails;

(14) violate any applicable laws or regulations, or promote or encourage any illicit activity including but not limited to hacking, cracking or distribution of counterfeit software, or cheats or hacks for the YNK Sites and Services;

(15) impersonate or create a false identity for the purpose of misleading others;

(16) use, download or otherwise copy, or provide (whether or not for a fee) to a person or entity any directory of users of YNK Sites and Services or other user or usage information or any portion thereof;

(17) attempt to obtain a password, other account information, or other private information from a member or any other user of YNK Sites and Services;

(18) disrupt the normal flow of dialogue in communication forums on YNK Sites or otherwise act in a manner that negatively affects other users including without limitation posting commercial solicitations and/or advertisements for goods and services;

(21) use YNK Sites and Services for fraudulent transactions or other commercial transactions not expressly permitted by these Terms of Service.

10. WARRANTY DISCLAIMER

Your use of YNK Sites and Services is at your sole discretion and risk. YNK Sites and Services and all content, materials and information included therein, are provided on an "AS IS" and "AS AVAILABLE" basis without warranties of any kind. YNK EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, RELATING TO THE WEBSITE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION THE WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON-INFRINGEMENT, COURSE OF DEALING OR COURSE OF PERFORMANCE. USE OF THE YNK SITES AND/ OR SERVICES OR THE DOWNLOADING OR OTHER USE OF ANY CONTENT IS DONE AT YOUR OWN DISCRETION AND RISK AND WITH YOUR AGREEMENT THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR COMPUTER SYSTEM, LOSS OF DATA OR OTHER HARM THAT RESULTS FROM SUCH ACTIVITIES. YNK ASSUMES NO LIABILITY FOR ANY DAMAGE TO YOUR COMPUTER SYSTEM CAUSED BY A COMPUTER VIRUS OR OTHER SIMILAR SOFTWARE CODE THAT IS DOWNLOADED TO YOUR COMPUTER FROM THE YNK SITES. YNK FURTHER EXPRESSLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES: (I) REGARDING THE SECURITY, ACCURACY, RELIABILITY, TIMELINESS AND PERFORMANCE OF THE YNK SITES OR SERVICES; (II) REGARDING THE CONTENT, SERVICES, ADVICE, INFORMATION OR LINKS PROVIDED BY ANY

THIRD PARTY ON OR THROUGH THE YNK SITES; (III) THAT THE YNK SITES AND SERVICES WILL MEET YOUR REQUIREMENTS; OR (IV) THAT THE YNK SITES AND SERVICES WILL BE ERROR-FREE OR UNINTERRUPTED. NO ADVICE OR INFORMATION, WHETHER ORAL OR WRITTEN, OBTAINED BY YOU FROM YNK SITES AND SERVICES OR FROM YOUR USE OF THE YNK SITES AND SERVICES, SHALL CREATE ANY WARRANTY NOT EXPRESSLY STATED IN THE TERMS OF USE OR SERVICE AGREEMENTS.

11. LIMITATION OF LIABILITY

YNK WILL NOT BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, EXEMPLARY OR PUNITIVE DAMAGES (INCLUDING LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, COST OF PROCURING SUBSTITUTE PRODUCTS OR BUSINESS INTERRUPTION), WHETHER BASED ON CONTRACT, WARRANTY, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STRICT LIABILITY OR ANY OTHER LEGAL THEORY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH YOUR USE OF THE YNK SITES AND/ OR THE SERVICES, ANY MATERIALS AVAILABLE TO YOU FROM OR THROUGH THE YNK SITES (INCLUDING SUCH DAMAGES INCURRED BY THIRD PARTIES), WHETHER THE DAMAGES ARE FORESEEABLE AND WHETHER OR NOT YNK HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. YNK'S LIABILITY TO YOU OR ANY THIRD PARTY FOR ANY CAUSE WHATSOEVER, AND REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, WILL AT ALL TIMES BE LIMITED TO THE AMOUNT PAID, IF ANY, BY YOU TO YNK FOR THE APPLICABLE SERVICE DURING THE ONE MONTH PERIOD IMMEDIATELY PRECEDING THE EVENT GIVING RISE TO SUCH LIABILITY. You acknowledge that the limitations set forth above are an essential basis of the bargain and of the allocation of risks between the parties.

12. PRIVACY POLICY YNK's Privacy Policy located

at <http://www.playrohan.com/privacypolicy.html>, <http://www.dontblynk.com/support/tos.html> controls YNK's collection and use of your information, including your personally identifiable information which is incorporated herein by reference.

13. THIRD PARTY CONTENT

YNK Sites may provide links to third-party websites or resources and contain third-party advertisements. YNK has no control over such websites and resources and you acknowledge and agree that YNK is not responsible for the availability of such websites or resources. YNK does not endorse and is not responsible or liable for any content, advertising, products, or other materials on or available from such websites or resources. You further acknowledge and agree that YNK shall not be responsible or liable, directly or indirectly, for any damage or loss caused by or alleged to be caused by or in connection with the use of or inability to use (i) any websites or resources that YNK Sites provide links to or that provide links to the YNK Sites, or (ii) any content, goods, or services available on or through any such websites or resources. YNK assumes no responsibility for third party advertisements which may be posted on the YNK Sites nor does it assume any responsibility for the goods or services provided by such advertisers. Your dealings with, or participation in promotions of, any third-party advertisers or other third-party providers of goods or services found on or through the YNK Sites and any terms, conditions, warranties, or representations associated with such dealings, are solely between you and such third-party advertiser or provider.

14. TERMINATION

You agree that YNK, in its sole discretion, may terminate your use of the YNK Sites and Services, for any reason, including, without limitation, if YNK believes that you have violated or acted inconsistently with these Terms of Service or any Service Agreement. You agree that any termination of your access to YNK Sites and Services may be affected without prior notice, and acknowledge and agree that YNK may immediately

deactivate or delete your password and user name and all related information and files associated with it and/or bar any further access to such files or the YNK Sites and Services. YNK shall not be liable to you or any third party for any termination of your access to YNK Sites or Services. Termination or suspension of your Account(s) for any reason may, per YNK's sole discretion, result in forfeiture of all acquired characters and items, whether purchased through the site itself or earned in a game. Confiscated items will not be retrievable and any outstanding balance of points obtained through the site will not be refundable.

15. MISCELLANEOUS

Governing Law. These Terms shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of California, excluding its conflicts of laws principles. The United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods is excluded and does not apply to this Agreement. **Dispute Resolution.** Any dispute arising in connection with these Terms of Service shall be finally settled by arbitration. The arbitration shall be held in Orange County, California, U.S.A., and conducted in accordance with the Commercial Arbitration Rules of the American Arbitration Association in Orange County, California. The arbitration shall be conducted in the English language, and judgment upon the award rendered may be entered in any court having jurisdiction. Each party shall bear its own expenses, but the arbitrator's fees and costs shall be borne equally between the parties participating in the arbitration. **Assignment.** You may not assign or transfer this Agreement, in whole or in part, without the prior written consent of YNK. Any attempted assignment in violation of this Section will be null and void and of no force or effect. YNK may assign this Agreement freely at any time without notice. Subject to the foregoing, this Agreement will bind and inure to the benefit of each party's permitted successors and assigns. **Waiver.** The failure to require performance of any provision of these Terms of Services shall not affect YNK's right to require performance at any time thereafter, nor shall a waiver of any breach or default constitute a waiver of any subsequent breach or default or a waiver of the provision itself. **Severability.** If any part of these Terms of Service is found to be unenforceable,

such part will be modified to reflect the parties' intention and only to the extent necessary to make it enforceable, and the remaining provisions of these Terms of Service will remain in full force and effect.

REGLAMENTO INTERNET Y MUNDOS VIRTUALES EN EL PRESENTE Y FUTURO

LA TECNOLOGÍA Y SUS IMPACTOS EN LA

LEGISLACIÓN COMO EL PROBLEMA MMORPG EMERGE

Marcos Methenitis

Copyright 2005

Todos los derechos reservados

Tabla de contenidos

I.	Introducción.	1
II.	La situación actual de juegos de azar de Internet.	2
	A. Apuestas deportivas y la Ley de Wiretap	3
	B. Otras formas de juego en los EE.UU..	4
	C. Posición Internacional.	8
III.	El problema de futuro: el MMORPG ..	10
	A. ¿Qué es un MMORPG?.	10
	1. ¿Cómo los Juegos trabajo.	11
	2. ¿Quién los juegos y ¿Cuáles son las consecuencias sociales?.	16
	B. ¿Cuál es el potencial de juego en el MMORPG?.	17
	1. No integrados juegos de azar.	18
	2. Juego integrado.	18
	C. ¿Por qué este asunto aún?.	19
	1. La economía de alrededor del MMORPG ..	20
	2. El potencial para salir del MMORPG sin comprobar.	22
IV.	Regulación de los MMORPG ..	24
	A. La cuestión de la edad.	24
	1. Jugadores de 21 y más de 25	
	2. Jugadores 18-21.	25
	3. Los jugadores menores de 18 años.	25
	B. La cuestión de dinero.	26
	1. Análisis del flujo de dinero ..	27
	a. Las Formas de lucro	27

b. El único problema de los activos ilimitado. 28

2. La Clasificación de Impuestos. 29

3. El problema de seguimiento. 30

4. El problema de la trampa. 32

C. El problema de la propiedad intelectual. 33

1. De Licencias y Ventas jurídica: Reglamento de la cara de un "Mercado Negro". 34

2. Pasos necesarios para que coincida con la Industria medidas legislativas. 34

D. La cuestión de la adicción. 35

1. Adicción MMORPG: una triste realidad. 35

2. Para agravar la adicción: Adicto MMORPG Conoce jugador empedernido 36

E. El desbordamiento: ¿Cómo afectará esto a otros juegos de azar New Age. 37

V. V. Conclusión. 38

I. INTRODUCCIÓN

La Internet ha cambiado completamente el paisaje del planeta. De pronto, miles de kilómetros son simple clic de un ratón y prácticamente cualquier información o entretenimiento que usted desea está a su alcance. Como resultado, muchas áreas de la ley están siendo re-pensar o re-desarrollados, mientras que otros que su evos problemas que desafían todas las normas relacionadas de forma remota. El juego online es uno de esos ámbitos en los que las leyes se han quedado detrás de la tecnología, y todavía están en necesidad de una actualización de retraso, junto con un oficial del curso de acción elegido hacia la prohibición o regulación. Sin embargo, como con muchos otros campos, hay desarrollos en nuestra puerta que se interponen a su vez el concepto de juego del Internet en la cabeza y volver a definir el alcance de todas las normas actualmente

propuestas.

Con el fin de analizar el estado actual del juego en Internet, algunos de los términos deben estar claramente definidas para su uso en el ámbito de este trabajo. Durante años, los juegos de azar y los juegos de habilidad se han utilizado indistintamente en los debates de la regulación sobre las apuestas y en los libros de texto sobre el tema. Sin embargo, a los efectos de este trabajo, una distinción debe hacerse entre los dos. El juego es colocar una apuesta sobre el resultado de un juego de azar o un juego de habilidad, como esencialmente todas las apuestas es el uno o el otro. Juegos de Azar, por el contrario, es el acto de simplemente jugar un juego, las apuestas ausentes en el resultado. Esta distinción se vuelve crítica en el análisis de los problemas emergentes en la regla de juego del Internet. Este primer documento servirá como una visión general del estado actual de la regla de juego del Internet. Esta primera sección se ocupará de las distinciones que se han hecho legalmente en el ámbito de los juegos de azar en Internet tanto en los Estados Unidos y el extranjero, así como las soluciones propuestas al problema en los Estados Unidos. El resto del documento se dedica a un campo emergente de los juegos de azar de Internet que desafía por completo el concepto tradicional de juego en línea. Este análisis se dividirá en dos partes. En primer lugar, el sistema hará una descripción completa. Como la mayoría de las personas dentro de la profesión de abogado no son los más actualizados sobre las actividades en el mundo de los juegos electrónicos, esta descripción sea cuidadoso y completo como es necesario para comprender el alcance y la profundidad del problema. El resto del artículo se ocupará de las posibles vías para regular los problemas fundamentales que surgen de esta nueva forma de juego del Internet, así como los demás sectores emergentes estas regulaciones pueden afectar. Si bien gran parte de este artículo puede parecer muy vanguardista, es fundamental que estas cuestiones sean conocidas y

discutido antes los problemas surgen al máximo.

II. LA SITUACIÓN ACTUAL DE JUEGOS DE AZAR DE INTERNET

Apuestas por Internet, en la actualidad, es nada menos que un desastre. La única parte importante de la cuestión que ha sido realmente dirigida en su totalidad es la cuestión de apuestas deportivas en línea. Ese será el primer tema tratado en esta encuesta sobre el estado actual de juego del Internet. La segunda parte abordar será la situación de las restantes formas de juegos de azar, así como los tres proyectos de reglamentos para resolver los problemas definitivamente a nivel federal en los Estados Unidos. La tercera y última sección de este debate será la postura internacional sobre juegos de azar de Internet, que se citan algunos países específicos de otros y sus respectivos reglamentos.

A. Apuestas deportivas y la Ley de escuchas telefónicas

La Ley de Comunicaciones por Cable, [1] el nombre común de un proyecto de ley titulado "Eventos deportivos-La transmisión de apuestas, apuestas, e información relacionada," fue aprobada por el Congreso en 1961. [2] Este título ha resultado fundamental en la interpretación de la ley, ya que se ha tomado para limitar el acto a las apuestas deportivas. [3] El acto en sí mismo se limita a perseguir la casa de apuestas más que el jugador de causalidad. [4] que es importante, la Wire Act ha sido interpretado para incluir Internet de apuestas sobre acontecimientos deportivos[5]. Esto parecería salir de apuestas deportivas en línea muy claramente ilegal en los EE.UU., al menos para la casa de apuestas.

No es un tema emergente, sin embargo, que queda totalmente sin resolver. La Ley requiere que el alambre de las apuestas ilegales tienen lugar a través de una comunicación por cable. Como la tecnología ha avanzado, la comunicación inalámbrica se ha vuelto

más y más la norma para las actividades de Internet. La teoría de que la Ley de cable no sería aplicable a las comunicaciones inalámbricas aún no ha sido probado, aunque, en opinión de este autor, la Ley de alambre seguiría probablemente se aplican. La raíz de esta solicitud radica en la comprensión de la infraestructura de Internet. En última instancia, todas las transacciones de Internet inalámbrico se siguen produciendo a través de una porción de la columna vertebral de Internet, que todavía está completamente cableada. Por otra parte, es ampliamente probable que incluso en el caso de una operación totalmente inalámbrica, el tribunal sería razonable en términos generales la interpretación de la ley para incluir las transmisiones, tanto por cable como inalámbrica, que de otra forma la ley como el tipo de tecnología inalámbrica generalizada de que existe ahora no era más que la ciencia ficción en el momento del acto se aprobó. Este es un tema que se resolverá una vez que aparece, pero sería razonable suponer que los resultados estarán en consonancia con otras interpretaciones de la Ley de alambre.

B. Otras formas de juego en los EE.UU.

Lamentablemente, la Ley de alambre es donde la claridad en el juego Internet extremos. De hecho, las aguas son tan turbia que la situación pide a gritos una respuesta unificada Federal. Aunque algunos estados han tratado de respuesta respuesta federal es el camino claro en algo tan ubicuo y sin fronteras como Internet. Después de años de intentos, todavía no existe un reglamento específico real de juego del Internet. Tras un breve debate sobre el estado actual de la cuestión, algunas de las posibles respuestas más comunes serán discutidos. El estado actual de la cuestión debe ser dividida entre los intereses estatales y federales, ya que ahora ambos están en competencia para regular la materia. También ha habido intentos de la industria en la

regulación a través de grupos como eCOGRA [6] y el Interactive Gaming Council. [7] Sin embargo, sin la fuerza de la ley detrás de ellos, reglamentarias dentro de la industria son excepcionalmente limitada y por lo tanto no puede proporcionar una completa o definitiva respuesta. Las leyes estatales varían ampliamente de juego según la jurisdicción. [8] Sin embargo, sólo algunos estados han tratado de hacer frente a los juegos de azar de Internet directamente. [9] De ellos, todos son intentos de prohibir la actividad, [10], con excepción de Nevada, que ha concedió la potestad reglamentaria a su estado Comisión de Juego. [11] Por ejemplo, el estado de Washington tiene muy explícitamente prohibidos los juegos de azar de Internet, incluso haciendo que el jugador está sujeta a sanción en lugar de la "casa." [12] El razonamiento detrás de muchos de estos regulaciones es el deseo de mantener el control local de juegos de azar y las ganancias de lo que el juego local es legal. La ironía es que estos "delitos" son difíciles, si no imposible, hacer cumplir, especialmente cuando se trata de que el jugador en lugar de la "casa". Por lo tanto, parece que tienen un impacto mínimo en términos de cumplimiento de las prohibiciones que establece para crear. Por otra parte, las personas que son realmente afectados por esto son la gente que gana y nunca se pagó, ya que no tienen recursos legales para una actividad ilegal. En última instancia, permite a los Estados para regular el asunto no será eficaz. En línea el juego no puede ser controlada en los casinos de la tierra formas o el agua pueden ser controlados por Internet es de por sí difícil regular y desafía el concepto de "líneas de estado".

Esto significa, simplemente, que una respuesta federal es necesaria para controlar esto a nivel nacional. En la actualidad, hay una mezcla de leyes que se aplican, en parte, dependiendo de a quién se los interprete. Entre otros, los siguientes estatutos han tenido alguna relación con los juegos de azar de Internet: Viajes de 1961, Transporte interestatal de apuestas Parafernalia Ley de 1961, juegos de azar

ilegales Ley de 1970, influidas por la extorsión y la Ley de Organizaciones Corruptas de 1970, profesionales y aficionados Deportes Ley de Protección de 1992, la Interestatal apuestas Enmienda de 1994, la enmienda a la Ley sobre apuestas hípcas interestatales, y la transmisión ilícita de dinero Business Act de 1992. [13] Por supuesto, la gran mayoría de estas regulaciones antes de la fecha en que el uso generalizado del ordenador personal e incluso el concepto de El acceso a Internet en el hogar. De hecho, la mera sugerencia de que todo el mundo tiene una computadora en casa y estar conectado a la mayoría de cualquier otro equipo en todo el mundo a través de una conexión a Internet a través de un teléfono o línea de otro cable en el momento de muchas de estas leyes podría aterrizar a alguien en un manicomio. La tasa de avance tecnológico desde 1960 ha sido sorprendente, e incluso regulaciones tan reciente como la década de 1990 no puede realmente comprender el fenómeno de Internet. A pesar de esto, ha habido un número de casos juzgados y otras notificaciones hechas en virtud de la legislación vigente relativa a los juegos de azar de Internet, incluyendo el ya mencionado EE.UU. contra la decisión Cohen virtud de la Ley de alambre. El Departamento de Justicia ha reconocido que los juegos de casino en línea no son cubiertos explícitamente por la Ley de Comunicaciones por Cable, y han apoyado la legislación para aclarar el asunto. [14] El Departamento de Justicia tiene muchos recursos disponibles en Internet temas de juego, [15] aunque se han parecía hacer un esfuerzo para evitar llegar al fondo de algunas cuestiones de juego del Internet en casos recientes como el Casino de la Ciudad v. Departamento de Justicia. [16] A raíz de los juicios pocas éxito en los EE.UU., muchos proveedores se mueven por completo en alta mar para evitar enjuiciamiento. Esto tiene que hacerse con cuidado, sin embargo, ya que incluso Cohen involucrados ciertos niveles de actividad en alta mar. Por otra parte, las empresas extranjeras están usurpando el negocio de las empresas nacionales podrían tener

con poco potencial para el recurso del Gobierno de los EE.UU.. La ambigüedad en la ley de EE.UU. es clara, y que probablemente no pueda resolverse por la normativa vigente [17]. Debido a que no tiene plenamente en cuenta la legislación vigente de juego del Internet, un número de congresistas han tratado de poner adelante una legislación para tratar el tema. Estas normas tienden a tomar dos formas: la prohibición y la legalización de regulación. Se han realizado dos proyectos de ley que siguen la "prohibición" teoría. La primera es la Ley de prohibición de juegos de azar de Internet de 1999, el último de los esfuerzos del Senador Kyl a promulgar una prohibición directa de juegos de azar de Internet. [18] El proyecto de ley de 1999 fue el más cercano al paso de todos los intentos de Senador Kyl. La nueva "prohibición" concepto se encuentra en la Unlawful Internet Gambling financiación de la Ley, que se ha introducido en el Senado [19] por el Senador Kyl y la Cámara [20] de los representantes y Spencer Bachus. La teoría detrás de este proyecto de ley sería prohibir las transacciones bancarias relacionadas con los juegos de azar de Internet de los bancos de EE.UU. y las entidades de tarjetas de crédito. Cualquiera de los casos la prohibición, mientras que populares, parece bastante idealista y poco realista. Es poco probable que incluso la prohibición de la financiación, que parece potencialmente más efectiva, sería 100% efectiva. La prohibición de la financiación teóricamente podría eludirse mediante el uso de los bancos internacionales, que no estarían sujetos a la regulación. Si bien sería disuadir a muchos, no es imposible de eludir. La alternativa, propuesta por el representante Conyers, es crear una comisión para estudiar la posibilidad de concesión de licencias y la regulación de los juegos de azar de Internet. [21] Testimonio parece indicar que la regulación es una opción mucho más viable que las prohibiciones, que puede ser completamente inútil. [22] Si bien esto puede no ser la opinión popular, lo más probable es la más realista. [23]

Finalmente, uno de estos proyectos de ley finalmente puede pasar y consolidar la respuesta federal a los juegos de azar de Internet. Sin embargo, los acontecimientos recientes han puesto estos proyectos de ley en un segundo plano. Inevitablemente, se trajo de vuelta al primer plano una vez que otros eventos se apagan. Cuando eso sucede, no puede finalmente ser una respuesta a la cuestión de juego más grande de Internet: ¿dónde está la línea entre lo legal y lo ilegal?

C. **Postura Internacional**

La comunidad internacional es igualmente lagunas en cuanto a la normativa sobre juego en Internet en general, aunque algunos países han demostrado ser importantes excepciones. Si bien el propósito de este artículo no es analizar el estado de los juegos de azar de Internet internacional, una breve reseña de la opinión internacional es definitivamente relacionados con el tema que nos ocupa. Por otra parte, el futuro de los juegos de azar de Internet internacional se presta a los tratados internacionales para prohibir tanto la práctica, que sería tan eficaz como se ha mencionado anteriormente, o legitimar aún más la actividad para garantizar la legitimidad de los juegos y los pagos. El Caribe se ha convertido en realidad uno de los lugares más populares para poner en marcha un casino en línea. [24] De hecho, una decisión reciente de la OMC se ha alineado con Antigua y Barbuda contra los EE.UU. en relación con la prohibición de los juegos de azar en Internet. [25] En virtud de la decisión EE.UU. prohíbe los juegos de azar de Internet se equipara con una restricción al comercio prohibido en virtud del Acuerdo General sobre el Comercio de Servicios. [26] Si bien parece poco probable que los EE.UU. va a cumplir la resolución de las apelaciones de la OMC deberían fallar, demuestran la necesidad de una respuesta más segura en ley de EE.UU. sobre el asunto a recurrir, ya sea para apoyar la prohibición o de cumplimiento de la normativa. Australia fue en realidad uno de los primeros países en adoptar un régimen regulador de las apuestas en Internet, [27] y, si los EE.UU. elige

a regular en lugar de la prohibición, su sistema de regulación probablemente será visto como un modelo. Otras islas en la región del Pacífico Sur podrían seguir su ejemplo, como la República de Vanuatu [28] ya tiene. [29] Las Islas del Canal, cerca del Reino Unido se han convertido también en una serie popular para juegos de azar de Internet. [30] La mayoría de otras naciones han hecho ningún esfuerzo para contemplar las leyes de juego del Internet. Curiosamente, aunque el Reino Unido, que tiene amplias posibilidades de jugar de otra manera, no se abordó específicamente el tema. [31] Mientras tanto, la Unión Europea está discutiendo el tema, pero sin una respuesta clara en este momento. [32] La potencial de conflicto entre la UE y los EE.UU. sobre este tema, sin embargo, es definitivamente la actualidad [33]. A medida que pasa el tiempo, más jurisdicciones inevitablemente opinar sobre este tema. Parece probable que las regulaciones sustituirá a la prohibición de la popularidad mundial, y como resultado, los tratados sobre las normas de juego son probables. Por supuesto, el resultado final en los Estados Unidos podría alterar dramáticamente el curso de estos tratados. Sólo el tiempo podrá responder a las preguntas que han quedado asociados a los juegos de azar de Internet y el derecho internacional.

III. EL PROBLEMA DE FUTURO: EL MMORPG

Hay un problema en el horizonte de los juegos de azar de Internet que se encuentra a redefinir la definición de juegos de azar de Internet de muchas formas graves. Sin embargo, para entender dónde están los problemas, la comprensión de los MMORPG es necesario. Como la mayoría de la gente en la profesión legal no tienen idea de lo que es un MMORPG, y mucho menos cómo funciona, el sistema de juego se hará una descripción completa, seguida de una explicación de su potencial para jugar y por qué estos casinos virtuales tienen un verdadero mundo real relevancia, sino también desafiar las regulaciones propuestas de juego del

Internet como son en realidad caen más en la zona gris entre el reino de los juegos de Internet y el reino de los juegos de azar de Internet.

A. **¿Qué es un MMORPG?**

MMORPG es sinónimo de Rol Multijugador Masivo Online Juego de [34], y es un género que surgió en su estado actual con el lanzamiento de Ultima Online el 30 de septiembre de 1997. [35] Sin embargo, las huellas MMORPG sus raíces en los primeros días de la Internet como la evolución teórica de los Calabozos y Dragones juegos de dados basados en la década de 1970. Hacia el final de la década, la primera mazmorra de varios usuarios, o barro, apareció, y la popularidad de estos anuncios a bordo, aventuras basadas en texto realmente despegó en la década de 1980. [36] El género pasó de texto a los gráficos con Neverwinter Nights en AOL en 1991. [37] Sin embargo, fue la liberación se ha mencionado anteriormente de Ultima Online que realmente popularizó el género. La siguiente pregunta obvia es: ¿Qué es el supuesto en el desempeño de estos MMORPG? Los juegos son mundos en línea esencialmente gigante donde las personas pueden interactuar entre sí, así como completar ciertos objetivos dentro del juego, las misiones a menudo llamadas o eventos, que el progreso historia del mundo en línea. Mientras se mueve a través de estos mundos en línea, es común que el personaje va a crecer, o subir de nivel, provocando nuevas habilidades y mayor y la apertura de las zonas más difíciles del mundo para explorar. Estos juegos también son teóricamente infinita, como el mundo es perpetuo y nuevos "eventos" siempre se puede añadir en el diseñador. Debido al ritmo de la tecnología, sin embargo, hacer juegos con el tiempo final. El espacio en el servidor y el ancho de banda requerido es el tiempo asignado a un título más reciente de esa compañía de software, que a menudo en forma de una secuela. Secuelas tomar muchos de los mismos elementos básicos del juego original y mejorarlas añadiendo más características. Las mejoras

se han gráfica, como una tecnología en constante permite mejores gráficos, así como cambios en la interfaz o de otros fundamentos del juego, como se verá en el siguiente segmento de este trabajo. El último punto a destacar es todos estos juegos tienen un tema central en su mundo. Muchos de ellos son un mundo de fantasía de tipo medieval, similar a lo que parece en el Señor de los Anillos o Las Crónicas de libros de Narnia. La mayoría de estos mundos son totalmente originales, o jugar en una serie existente de juegos de vídeo con el que los fans ya están familiarizados. Sin embargo, otros juegos han jugado fuera de una ciencia conocida series de ficción, como Star Wars o Matrix. Sin embargo el uso de otras series lo que es esencialmente un espejo de nuestro mundo moderno, sin las mismas leyes que rigen. Los temas están limitados sólo por lo que los diseñadores de juegos pueden crear, y lo que la gente está dispuesta a comprar.

1. Cómo trabajar los juegos

El funcionamiento completo de estos juegos son muy complejas. Los sistemas de detrás de estos juegos puede ser dividido en una serie de elementos distintos algunos de ellos: la tecnología, el carácter, la propiedad, combatir, y la interacción social. En primer lugar, todos estos juegos se basan en la infraestructura tecnológica similar. El MMORPG comienza con un servidor, que es una computadora de alta potencia conectado a Internet a través de una conexión de banda ultra-alto. Estas conexiones pueden manejar el tráfico mucho más que cualquier tipo de conexión entre el hogar. Este servidor es lo que mantiene la mayor parte de los datos que gobierna el mundo, así como el manejo de todas las interacciones entre los jugadores. En un momento dado,

cientos o miles de jugadores pueden estar en cualquier servidor dado. La mayoría de juegos tienen varios servidores, a menudo en diferentes lugares del país para optimizar las velocidades de conexión, pero cada personaje se limita generalmente a su uso en un servidor en particular. En el otro extremo de la conexión a Internet son los jugadores, cada uno en su propio ordenador personal. Ese equipo tiene una pieza con licencia de software instalado que les permite interactuar con el servidor del juego e interactuar en el mundo del juego. Dependiendo de las exigencias del software, los juegos tienen diferentes requisitos mínimos del sistema, aunque los requisitos para MMORPG tienden a ser más bajos que otros tipos de juegos, los gráficos requieren menos de renderizado 3D en tiempo real. Además, cada una de estas licencias se vinculan a una cuenta. La cuenta se factura mensual para jugar el juego, por lo general \$ 10 - \$ 20, para cubrir los costos en curso del juego, tales como el uso del servidor, ancho de banda, y en los empleados del juego que ayudará a los usuarios que están experimentando problemas. El elemento clave es la conexión a Internet. El advenimiento de las conexiones de alta velocidad han mejorado mucho la calidad de la experiencia de juego, ya que hay menos incongruencia entre las computadoras de usuarios individuales separada. Como todas estas personas están interactuando unos con otros en un mundo en tiempo real, la conexión de un usuario puede hacer su movimiento parece mucho más lento o nervioso [38] a otros usuarios que lo hacen a él, o viceversa. Este fenómeno se denomina "retraso". [39] El segundo componente principal del sistema es caracteres, de los cuales hay dos tipos: el jugador personajes y personajes no jugadores. Los personajes no

jugadores o NPCs, son los personajes controlados por el juego en sí. Que es totalmente artificial, ya menudo actúan como comerciantes o fuentes de información para las tareas en el juego. Sin embargo, sus acciones son totalmente guión y no cambiará a menos que un cambio es hecho por la compañía de juegos. Los personajes son la representación visual de un jugador en la pantalla, y son totalmente controlador por el jugador. Un jugador puede tener varios personajes en su cuenta, sin incurrir en un cargo mensual adicional. Muchos jugadores se mantienen múltiples personajes, ya sea para interactuar en diferentes servidores [40] o de experimentar diferentes tipos de caracteres. Todos estos juegos ofrecen varios tipos de caracteres, por ejemplo, algunos se especializan en combate cuerpo a cuerpo, mientras que otros se especializan en combate a distancia o usar la magia. Se puede pensar en algo así como un equipo de fútbol. Algunos reproductores de atrapar la pelota, algunos correr con el balón, y algunos lanzar la pelota, mientras que otros lo desean, puede ser un mariscal de campo de doble amenaza o jugar más de una posición, como un corredor combinación de receptor abierto. Los jugadores de rol multijugador masivo pueden hacer un personaje, o varios personajes con atributos diferentes de jugar el juego de forma diferente porque todos los tipos de caracteres son bastante distintos.

El segundo aspecto a los personajes es el desarrollo del carácter. Como se juega el juego, los personajes incrementar su nivel, lo que aumentará su poder y habilidades. Esto permitirá a los jugadores a matar a los monstruos más grandes o realizar otras actividades, como la minería de oro, con mayor eficacia. Personajes de nivel superior también se puede usar

artículos de mayor calidad, como las armas y armaduras. El desarrollo del carácter es una de las razones primarias que la gente jugar a estos juegos más allá de la aventura principal, si por más que los derechos de fanfarronear entre otros jugadores.

El tercer elemento de estos juegos es característica, que puede ser dividido en las típicas dos tipos de bienes: muebles e inmuebles. La diferencia clave, sin embargo, es que ninguno de esta propiedad es "real." Es sólo una construcción del juego. Todos los juegos tienen la propiedad personal, más a menudo en forma de dinero, equipo y productos perecederos. Dinero en el juego funciona igual de dinero en el mundo real. Los artículos se compran y se venden con tiendas y otros jugadores. El equipo incluye elementos que se usan, como una armadura, o su uso en combate, como las armas, y el término para llevar o mantener estos artículos es "equipamiento". El último grupo es perecedero, que se usan una vez y luego desaparecen. Normalmente, se trata de recuperar la salud perdida en la batalla, y pueden adoptar la forma de alimento o pociones.

Bienes inmuebles, por el contrario, sólo existe en algunos juegos. Los juegos que se incluyen las que permiten a los jugadores propias casas, castillos, islas, e incluso estaciones espaciales, en función de la naturaleza del juego. Mientras que los jugadores tienen derechos exclusivos para esta propiedad virtual, que en realidad no "propia" que, por sí mismo, ya que no existe realmente. La cuestión de la propiedad virtual y los problemas que puede plantear se tratará más adelante en las partes posteriores de este trabajo, pero muchos problemas en términos de propiedad siguen siendo muy
vagas.

El cuarto elemento de estos juegos es el combate, que es probablemente la tarea principal en cualquiera de estos juegos. Cada juego tiene algún tipo de conflicto que conduce la historia, y este conflicto implica siempre el combate. El combate es la forma principal de aumentar el nivel de un personaje, compradores de los bienes, y el progreso a través del mundo. Como se discutió anteriormente, los personajes se desarrollan. Por ejemplo, después de un monstruo es asesinado, el jugador recibe un número determinado de puntos de experiencia, a menudo abreviado EXP. Una vez lo suficientemente EXP se adquiere, aumenta el nivel del personaje, lo que aumenta sus capacidades. Debido a que este es uno de, si no la única, para ganar EXP, los jugadores pasan horas matando monstruos para mejorar su carácter. El otro resultado de la batalla es que la mayoría de los enemigos derrotados caerá dinero, un artículo, o ambos. Si bien no es muy realista que una araña gigante que se lleva alrededor de una cartera, se ha convertido en la norma dentro de la industria, y es la principal manera de ganar dinero en juego para la mayoría de los personajes. Por último, la manera de moverse a lo largo de la historia suele ser para derrotar a algo. Por lo tanto, para que el juego progrese, el combate es inevitable. El último elemento es la interacción social, que se puede dividir en la interacción de combate y la interacción fuera de combate. Lucha contra la interacción puede ser en la forma de competencia jugador contra jugador o la cooperación entre los actores para lograr una meta, como derrotar a un enemigo muy alta potencia. interacciones no son de combate tomar muchas formas. Los jugadores a menudo simplemente charlar sobre los dos en el juego y los temas de la vida real. [41] Los jugadores interactúan con el comercio de mercancías. Lo más

importante, al menos para nuestros propósitos, los jugadores interactúan para jugar. Mientras que el método de juego será discutido en detalle en las siguientes partes de este documento, el hecho de que no es el juego es un punto crítico para el análisis de este problema.

2. **¿Quién los juegan y cuáles son las consecuencias sociales?**

La comunidad de juego MMORPG mantiene en continuo crecimiento. En los primeros días, cuando Internet no era tan generalizada, la falta de acceso a mantenerse cuenta del jugador y la popularidad artificialmente bajos. Sin embargo, con el advenimiento de acceso generalizado a Internet y acceso a Internet de alta velocidad, el género ha crecido mucho. En su apogeo, Ultima Online tenía 250.000 abonados en julio 2003, pero otros juegos han demostrado que 250.000 usuarios es un número relativamente pequeño [42]. Everquest alcanzó un máximo de unos 450.000 abonados. [43] World of Warcraft ha demostrado que la base de abonados puede ser aún mayor, la adquisición de más de 4,5 millones de suscriptores en menos de un año. [44] La tendencia de crecimiento se presume que continuará, como lo fue alguna vez un juego para ordenadores sólo se ha ampliado para consolas como PlayStation 2 de Sony y la Xbox 360 de Microsoft con Final Fantasy XI Online.] [45 Incluso se ha teorizado que los MMORPG puede llegar a ser el campo de golf del futuro, como un signo de estatus social y un lugar de encuentro de la clase media-alta. [46] La distribución de estos jugadores es tan variada como la población del mundo. Los jugadores tienen edades de la escuela media a la edad media. Los jugadores pueden ser

estudiantes o trabajadores por menor o los médicos o los abogados o los jubilados. Aunque las estadísticas exactas son difíciles de conseguir, muestra evidencia anecdótica de que los jugadores atraviesan el espectro de la sociedad, con la única salvedad de ser posesión de un equipo para jugar el juego, una conexión a Internet, y una manera de pagar la cuota de servicio mensual. Las pocas estadísticas disponibles no pintan un cuadro interesante. La edad promedio de los jugadores es de 26 años de edad, pero el 25% de los jugadores son adolescentes. Aproximadamente el 50% de los jugadores son empleados a tiempo completo, más de un tercio están casados, y casi una cuarta parte tienen hijos. [47] Debido a la escala única de anonimato que existe en línea, y el extraordinario nivel de entrada de personal en ambos buscan el carácter y el comportamiento del jugador, el MMORPG ha brindado amplio potencial para el estudio de los psicólogos. En los últimos años, los estudios de Edward Castronova, [48] Sherry Turkle, [49] y Dédalo Nick Yee's Project [50], han proporcionado una visión en profundidad sobre los aspectos psicológicos del mundo MMORPG. Estos estudios formales se suman a la gran cantidad de anécdotas más extraño comportamiento documentado [51] reflejo de otras partes de la sociedad real en la eSociety. [52] Como el volumen de incremento de los jugadores y el MMORPG se vuelve más generalizado, más estudios es probable que se presenten.

B. ¿Cuál es el potencial de juego en el MMORPG?

Como se mencionó anteriormente, hay juegos de azar dentro de estos universos en línea. El juego en estos juegos en realidad ha sido una fuente de controversia dentro de las comunidades de desarrolladores de MMORPG y jugador, y ha habido una

serie de posiciones adoptadas por ambos grupos. Como resultado, hay dos tipos de juego MMORPG: juegos de azar no integrados y el juego integrado. Los resultados de estos dos sistemas son muy diferentes, como son sus límites teóricos.

1. **Juegos de azar no integrados**

Un juego no integrado es el método más común disponible en la actualidad, sin embargo, no puede ser en el futuro. Un juego no integrado significa que el desarrollador no lo ha hecho específicamente parte de juego del juego, pero los jugadores han descubierto una manera de utilizar lo que está disponible en el juego para jugar sin tenerlo en cuenta. Mientras que algunos juegos simplemente asumen que han bordeado cualquier conexión con el juego al no establecer explícitamente la posibilidad de que, otros juegos han ido tan lejos como para prohibir de manera activa y la policía de juego no integrados. [53] Sin embargo, incluso después de estos casinos virtuales se apagan, más reciente, las adaptaciones más inventivo de los juegos de azar a los MMORPG, inevitablemente, seguir, tales como el brote BINGO reciente de World of Warcraft [54]. Un juego no integrado es muy limitada. Los jugadores se ven obligados a improvisar lo que el juego permite. Por otra parte, están obligados a confiar en otros jugadores para pagar los premios o los resultados de las apuestas realizadas. Al igual que los juegos de azar ilegales en el mundo real, un jugador que no recibe pago no tiene ningún recurso dentro del juego ya que es una actividad prohibida. Sin embargo, al igual que los juegos

de azar ilegales en el mundo real, parece que el juego no integrados se producirá si es o no permitido por el juego.

2. **Integrado de Juegos de Azar**

Juego integrado parece ser la tendencia cada vez mayor dentro de los juegos más recientes, aunque no es la excepción notable de World of Warcraft, como se mencionó anteriormente. Juegos de azar integrado se puede definir como el juego en el juego que es apoyado directamente por el motor del juego. En otras palabras, los desarrolladores han creado juegos de azar en el juego en sí. Debido a la potencial ilimitado para la programación, el tipo de juego actualmente se conoce puede ser añadido al juego, y esto pasa por alto el potencial para desarrollar híbridos nuevos sistemas de juego totalmente original. El ejemplo más notable de esto es Lineage II. En una actualización de diciembre de 2004, los creadores agregó un sistema de juego muy completo para el juego, que fue la primera en el mundo de los MMORPG.[55] El sistema de juego incluye las apuestas mutuas sobre las carreras monstruo que se asemejan a las carreras de caballos, juegos de dados, y una lotería. Mientras Lineage II fue el primero en incluir un sistema así, es poco probable que sea la última o la mayoría de la profundidad en. Algunos juegos parecen dictar su inclusión más que otros. Por ejemplo, un salvaje oeste temáticas MMORPG es probable que incluyan una variedad de juegos de cartas. Debido a Lineage II, ha comenzado esta tendencia, es seguro asumir que otros

juegos no se queda atrás en la adición de características de juego.

C. **¿Por qué este asunto aún?**

Para este punto, la razón de este juego plantea un problema no ha sido del todo aclarados, y esta omisión es totalmente intencional. Ahora que los juegos se han explicado, el problema se puede explicar. Sin el fondo en los juegos en sí, el problema es mucho más heterogénea y ambigua. Después de todo, nadie ha propuesto regularlos juegos electrónicos que involucran a los juegos de azar. El razonamiento fue las ganancias de juego no tenía ningún valor, y la actividad fue completamente para la diversión, sin fines de lucro. El MMORPG ha dibujado la línea entre el entretenimiento puro y entretenimiento con fines de lucro. Con la proliferación de eBay y otros sitios de la subasta electrónica, las maneras de lucro han empezado a cambiar dramáticamente. En el caso de los MMORPG, una economía externa todo ha surgido fuera del juego. Esta es una economía no regulada y en rápida expansión. Así como la comprensión del juego en sí fue la clave para ver el problema, un conocimiento profundo de estas economías eBay es necesario entender realmente el alcance y el potencial de problemas, así como formas de regular esta industria potencialmente emergente.

1. **La economía de alrededor del MMORPG**

Parece extraordinariamente difícil de creer que existe un importante potencial de ganancias en los juegos de video, pero entre los MMORPG y eBay, se ha convertido en la nueva realidad. También es difícil de creer que los bienes virtuales que adquieren un valor importante del mundo real, pero el

mercado no es sólo allí, es en pleno auge. Hay cuatro principales mercados de eBay: efectivo, bienes personales, los personajes, y la propiedad real. Sólo para tener una idea de qué tan real es este problema, una búsqueda en eBay para World of Warcraft en general, aparece 2800 o más subastas [56].

Los mercados de divisas se han convertido en mucho más legítimo en los últimos años, y el volumen de las operaciones está aumentando constantemente. Un número de sitios web, como MMOMarkets.com [57] y la Bolsa de Oro de Internet, [58] activamente en el seguimiento del índice de comercio de divisas en línea en muchos juegos. Por ejemplo, el 25 de octubre de 2005, World of Warcraft oro se cotizaba a razón de 100 piezas de oro a \$ 8.71. [59] Con la llegada de seguimiento, muchas personas se han convertido en operadores virtuales de oro, [60] y comerciales legítimos publicaciones y escuelas de negocios, tales como la Wharton School of Business de la Universidad de Pensilvania, han comenzado a explorar el comercio de oro virtual como una estrategia de inversión legítima. [61] De enero a abril de 2005, más de \$ 2 millones se gastaron en World of Warcraft de oro. Por otra parte, el más vendido en enero y febrero alcanzó los US \$ 40.000 en las ventas de cada mes, y ese número se espera que crezca como la población de jugadores crece. [62] Ampliación de estos números a todo el año, el principal vendedor puede hacer en más de \$ 500,000 en 2005, y el total de transacciones en 2005 podría superar los \$ 6 millones, y estas cifras son sólo para el oro en un juego. Teniendo en cuenta el número de MMORPG actualmente activa, no sería sorprendente ver a 2005 \$ 10 millones en operaciones de subasta. Otros mercados no son tan seguido de cerca, pero

existen. Ventas de bienes personales tienden a ser las armas raras, de alto nivel y armadura. Personaje transacciones son para personajes de alto nivel, y los caracteres individuales a menudo se venden por cientos de dólares. [63] La línea de propiedad real del mercado, sin embargo, considera que las transacciones de un número mucho menor. Estas operaciones tienden a ser un valor mucho más alto. Por ejemplo, en el juego Project Entropia, un hombre compró una isla de 26.500 dólares y otro compró una estación espacial por 100.000 dólares. [64] Lo extraño aquí es la gente que compró estas propiedades ya han roto aún, [65] o en el caso de la estación espacial, esperamos hacer más de \$ 20.000 por mes a partir de la propiedad virtual. [66] Esto demuestra una vez más la cantidad de dinero cambiando de manos como resultado de estos juegos.

Hay, sin embargo, una mayor complejidad a la bolsa de materias primas virtual completo. Muchos juegos tienen expresamente prohibido estas operaciones, ya sea en la licencia de usuario final (EULA) o los Términos de uso / Condiciones generales de uso (CDU / CDS). [67] Sin embargo, estas políticas son difíciles de aplicar ya que el volumen de los comerciantes es tan de alto, y las operaciones de subasta son difíciles de rastrear a cualquier cuenta en particular. Además, el argumento es frecuentemente de que la transacción no está en el objeto mismo, sino más bien por el costo del tiempo para adquirir el oro o ampliar el nivel del personaje. Aunque este argumento no ha sido ampliamente aceptado por las empresas de juegos, también han hecho poco para cumplir efectivamente su EULA y CDU OPA /. En respuesta, Sony ha creado su propio sistema de subasta a fin de supervisar las operaciones

en su juego Everquest. [68] Como se verá más adelante, este es un paso hacia la realidad, la solución del problema.

2. **El potencial para salir del MMORPG sin comprobar**

El potencial teórico para el abuso de una economía no regulada continuamente MMORPG no tiene límites. Al igual que cualquier otra industria con un gran volumen de dinero sin seguimiento tiene el potencial para el abuso, el MMORPG y eBay tienen el potencial para el abuso. Sin embargo, este potencial se multiplica por el nivel de anonimato en Internet puede ofrecer a los posibles abusadores. Mientras que tres ejemplos serán discutidos aquí, las posibilidades son realmente ilimitadas.

La primera posibilidad es que un gran número de jugadores menores de edad comenzará a beneficiarse de los juegos de azar. Después de todo, no es difícil de eludir puertas de la edad actual para crear tanto una cuenta de juego y una cuenta de eBay. Esto permitirá a los jugadores entrar en el juego, apuesta lo suficiente para ganar, y vende las ganancias de un beneficio. Como la edad es siempre una preocupación para cualquier reglamento de juego, sería razonable suponer que si los adolescentes comenzaron a fines de lucro de manera significativa, la gente se diera cuenta. Por otro lado, sería razonable para ver situaciones donde los niños tiene una bodega de tarjeta de crédito de sus padres y comprar grandes cantidades de oro para alimentar la adicción al juego. La adicción es siempre un tema delicado, y como se verá más adelante, es la que se ha convertido en un problema importante entre los jugadores de MMORPG. Si puedes imaginar a alguien que tiene lo que es esencialmente una adicción doble juego, se puede imaginar el potencial aquí.

La última posibilidad es que muchas industrias se enfrentan. Como aumenta el volumen de operaciones no reguladas, el potencial para el lavado de dinero a través de las transacciones de oro virtual llega a ser absolutamente real. A medida que estas transacciones de eBay son sin seguimiento, se convierte en una forma sencilla de ocultar la fuente de dinero, o incluso la transferencia de grandes sumas de dinero con el único margen de error que es la fluctuación del precio de estos activos virtuales. Basta pensar, alguien podría utilizar dinero de la droga para comprar oro, a continuación, dar el oro a otro personaje, quien a su vez lo vende a hacer de nuevo aproximadamente la misma cantidad de dinero que se fue, más o menos la fluctuación del mercado. Si bien estos tres ejemplos todos pueden que nunca llegue a pasar, si se toman medidas ahora para regular lo que podría ser, entonces un problema nunca se espera surjan. Esta es una rara oportunidad de adoptar un enfoque proactivo a un nuevo problema, en lugar de intentar ponerse al día una vez que el problema se sale de control. Con esto en mente, la sección final de este trabajo para trazar las posibles soluciones normativas a los problemas creados por los MMORPG.

IV. REGULACIÓN DEL MMORPG

Las normas antes citadas posibilidades de juego del Internet no se aplicaría al problema MMORPG que ha sido presentado. El MMORPG es una forma no tradicional de juego en Internet que estaría fuera del alcance de las prohibiciones de los juegos de azar de Internet u otras normativas. Por otra parte, ya que es concebible que un jugador no puede jugar ni a la ganancia de estos juegos, las normas de juego del Internet no deben aplicarse en la cara, ya

que penalizaría la actividad de no-juego. Por lo tanto, la única manera de regular el MMORPG es crear regulaciones específicas para el problema, que podría aplicarse también a otros juegos de azar similares Internet no tradicionales en caso de que surjan. El reglamento deberá abordar cuatro cuestiones principales: la edad, el dinero, la propiedad intelectual, y la adicción. Por otra parte, este reglamento será necesario algún tipo de cooperación de las compañías de juego en el orden para que trabajen como deben.

A. La cuestión de la edad

Como se señaló anteriormente, el problema con la edad es que los jugadores abarcan toda la gama de edades. Una encuesta de la edad mínima para realizar una apuesta muestra que la edad mínima es generalmente 18 o 21. [69] La cuestión principal de la discordia será la de determinar si se debe regular sobre la base de un 18 o un mínimo de 21 años de edad. Esto sería un nivel de coherencia que está ausente de permitir a los Estados para regular la edad. Debido a que el grupo de edad 18-21, los jugadores pueden dividirse en tres grupos: de 21 años, 18-21 y menores de 18 años. La cuestión de edad, sin embargo, es el que tendrá que ser regulado junto con el tema del dinero. La naturaleza exacta de este reglamento será discutido en la sección de dinero.

1. Jugadores de 21 y Más

Los jugadores mayores de 21 años se requiere ninguna acción específica por edad. Ningún estado requiere que los jugadores a tener más de 21 para jugar de una forma u otra. Los jugadores mayores de 21 años son definitivamente los adultos, y no debe tener la libertad para jugar incidido por la regulación innecesaria. Por supuesto, alguna forma de verificación de la edad será necesario para validar la afirmación de que el jugador es mayor de 21 años.

2. **Jugadores 18-21**

18-21 Los jugadores son realmente el único grupo de debate. Algunos estados permiten a 18 años para jugar, sobre todo en las loterías. Otros requieren que los jugadores de los 21, especialmente en los estados que permiten el juego de casino. En el caso de los MMORPG, el joven de 18 años de corte es probablemente el más adecuado. En el caso de los juegos de azar de casino, gran parte de la preocupación de permitir que las personas menores de 21 años para beber es el potencial de expansión para el consumo por menores de edad. Obviamente, no habría nada de alcohol que participan en el juego MMORPG, ya que la gente se de juego de sus hogares. Por otra parte, 18 años de edad son adultos, y en ausencia de pruebas de daños a los años 18-21, se les debe permitir participar en el juego MMORPG al igual que los mayores de 21.

3. **Los jugadores menores de 18 años**

Los jugadores menores de 18 años son tan claros como los que un grupo mayor de 21 años. Ningún legislador razonable querrá que les permita jugar. Por otra parte, no hay ninguna razón para hacerlo. Si bien ningún reglamento será perfecto en la prevención de los juegos de azar menores de edad, las restricciones podrían ser diseñadas para mejorar significativamente la seguridad en las puertas de la edad actual, especialmente en lo que la información adicional será necesario. Esta necesidad se explica en la sección monetaria. Por supuesto, no hay sustituto para la educación de los padres y los padres necesitan estar conscientes del potencial en el MMORPG para que puedan mirar hacia fuera para él. En este caso, los padres también deben ser sancionados si permiten a sus hijos a eludir los requisitos de edad. A diferencia de un padre que permite a un niño a ver una película clasificada R o jugar un juego M nominal, [70] hay impactos en el mundo real monetaria permite a los jugadores

menores de edad para jugar. Por lo tanto, las regulaciones deben tomar este impacto desigual en cuenta. Una alternativa sería la creación de estricta "No Venta" servidores y restringir a los menores a jugar en ellos. Si la compañía de juegos se utilizan los sistemas de seguimiento y control se describe en la siguiente sección, sería factible para designar algunos servidores como "No hay ventas." Estas "No Venta" servidores permita a todos los juegos normales, pero no monetaria del mundo real transacciones en artículos de juego, la moneda, o personajes dentro de ese servidor. Si estos servidores se establecerá, los menores de edad puede limitarse a "No Venta" servidores, mientras que los jugadores adultos se permitiría la elección entre "venta" o "No Venta" jugar, al igual que la elección entre PVP y los servidores no-PVP en la actualidad. [71]

B. El tema del dinero

En el nivel más básico, la raíz de toda la regulación de juego es el dinero. De la misma manera, la raíz de la regulación MMORPG debe ser el control del flujo de dinero. Como tal, el tema del dinero tiene cuatro componentes: el flujo de dinero, la fiscalidad, el seguimiento, y el engaño.

1. Análisis del flujo de dinero

El flujo de dinero se discutió brevemente en la explicación anterior de la economía MMORPG externa. Para revisar rápidamente, todas las transacciones de dinero real se producen a través de sitios de subastas en línea, como eBay. Todas estas transacciones son electrónicas, y que es fundamental para el control de las mismas transacciones. Sin embargo, antes de que las transacciones pueden ser seguidos, los modos de la ganancia debe ser analizada, y se divide en las

formas de la base imponible definida por el Servicio de Impuestos Internos.

a. **Las formas de beneficio**

Volviendo a la discusión anterior, el beneficio las personas de la venta de personajes, la propiedad, y la moneda dentro del juego. Estos "activos" se pueden adquirir desde el juego normal del juego: completar las misiones, la realización de tareas, participando en el combate, la minería del paisaje, etc. Esto es lo que se considera parte de la "empresa legítima" de los MMORPG. [72] Sin embargo, como el juego está empezando a permear los juegos, ganancias de juego de repente convertido en una forma rápida ganancia. Esto plantea un problema real para el seguimiento y la imposición: ¿cómo estos activos son clasificados, y cómo el seguimiento se necesitará para hacer que el seguimiento de una realidad?

La realidad de la situación es que todas estas actividades en el juego son la misma cosa. En esencia, el MMORPG es sólo un juego de grandes y complejas de la habilidad, con algunos sub-juegos de azar. Esto sería un gran paso en la clasificación, pero uno esencial. Bajo esta teoría, todos los beneficios de jugar un MMORPG son, de hecho, ganancias de juego para el jugador. Al mismo tiempo, alguien que juega el juego y nunca vende cualquier cosa, desde el juego con fines de lucro no se enfrentarían a las cuestiones fiscales, ni estar obligados a cumplir con el sistema de registro. Este tema será explicado en su totalidad en la parte de seguimiento próximo de este trabajo. Al mismo tiempo, las empresas de juegos se están beneficiando de las ventas de licencias de software y cuotas

mensuales de servicio. Esto, sin embargo, sigue siendo rentas de la empresa ordinaria. A diferencia de los casinos, los responsables de MMORPG no se está tomando un recorte del importe total apostado. Por otra parte, el número de partidos jugados no tiene impacto en la cantidad que beneficio. Más bien, es como cualquier otro servicio: basado en el volumen de clientes que sirven. Como desarrolladores de MMORPG tales, por el momento, sería capaz de clasificar todos los ingresos del juego como rentas de la empresa ordinaria. [73]

b. **El único problema de los activos ilimitado**

No es un problema exclusivo económicos planteados por el motor de juego muy propio, y este problema es única para acabar con el jugador de la experiencia. En concreto, no hay límite a los activos del juego puede producir. [74] Tomando como ejemplo la moneda, los jugadores están constantemente la minería de oro. Al mismo tiempo, otros jugadores están constantemente matando monstruos para ganar el oro. A medida que más jugadores entran en la refriega, la cantidad total de oro en todos los aumentos de los servidores de forma exponencial. Por supuesto, como los artículos son por lo general no transferibles entre los servidores, los límites de un servidor sería la principal preocupación. Mientras que aumentará con el tiempo, la tasa es mucho más lento y depende en gran medida la población del servidor y la actividad. Esta es la base de la inflación en el juego, lo cual ocurre mucho más rápido y grave que la inflación en el mundo real. [75] Estas economías, teóricamente, puede ser estabilizado, aunque con más frecuencia que el desarrollador no hace algo para destruir la economía antes que esto suceda [76].

¿Puede, o si, reglamentarias hacer grandes avances en la estabilización del mercado de los MMO? Podría decirse que sí, si se tratara de seguir el esquema de regulación que sigue en esta parte del documento. Como con cualquier cosa que suponga una carga fiscal instantánea en una industria, muchas menos personas a ver un económico beneficio en participar. Por lo tanto, con menor número de personas que entran en la fuerza de trabajo MMO, la inflación debe ser inicialmente más lento y más rápidamente estabilizado. Esto se aplicaría por igual al primer servidor y el servidor de pasado porque la tendencia se repite con cada nuevo servidor y su propio universo de propiedad intransferible. Por supuesto, si alguna vez cualquier desarrollador podrá crear un servidor que podía manejar todos los usuarios, o hacer de la propiedad transferibles entre los servidores, entonces el mercado se comportan de manera diferente. [77] Según el MMORPG se convierte en una forma más legítima de ingresos, la estabilización del mercado es obviamente el efecto deseado. Toda empresa de negocios requiere un poco de riesgo, pero un mercado estable, sería más conveniente para el comprador y el vendedor.

2. **La Clasificación de Impuestos**

Ya se ha mencionado que todos los beneficios de la venta de elementos de rol multijugador masivo son el producto de un juego de habilidad. Debido a esta clasificación, no sería problemático para clasificar todos los beneficios como ganancias de juego MMORPG. El IRS define ganancias de juego como "los premios obtenidos en loterías, rifas, carreras de caballos y casinos", sin limitarlo a estas clasificaciones. Por otra parte, estas ganancias pueden incluir "ganancias en efectivo, así

como el valor justo de mercado de premios, como automóviles y viajes." [78]Existen requisitos adicionales para la retención por el pagador de grandes ganancias. Esto, sin embargo, está en desacuerdo con la premisa básica de pagos MMORPG. Los beneficios varían de un MMORPG de pago de casino tradicional. En un pago de los casinos tradicionales, las grandes cantidades son pagadas por la casa, y con pagos múltiples es un fenómeno mucho más raro en el juego de casino. En contraste, los pagos MMORPG tienden a ser muy numerosas, pequeñas y de un elevado número de fuentes. Debido a esta diferencia, los totales de ventas van a tener que realizar un seguimiento en el transcurso del año, y agregados a final de año para determinar la responsabilidad fiscal real. Por lo tanto, el papel del ordenante y la casa debe ser asumida por el mecanismo de subasta, en términos de seguimiento y presentación de informes.

3. **El problema de seguimiento**

La verdadera cuestión a resolver es el seguimiento de estas ganancias. En la actualidad, eBay no es necesario hacer un seguimiento o informe de las ventas totales a efectos fiscales. Este concepto entero de seguimiento va a requerir de una de las dos actividades: la asociación entre los desarrolladores de MMORPG actuales y los sitios de subastas como eBay o PlayerAuctions.com, [79] o independientes, sitios de subastas desarrollado por la compañía de juegos para su juego en particular. Esta última ha sido la elección de Sony Online Entertainment a través de la aplicación controvertida de su sistema de bazar para el Everquest MMORPG. [80] Si bien el sistema de Sony no utiliza dinero real, un sistema similar podría ser implementado e integrado en MMORPG futuro utilizando dinero real. En la alternativa, un sistema híbrido podría ser creado, haciendo uso de una interfaz

web que también está integrado con el juego. El IRS requiere que las ganancias de más de \$ 600 debe ser reportada por el deudor, y que las ganancias más de \$ 5,000 tienen una retención del 25% por el pagador. [81] De acuerdo con este requisito, y el debate anterior sobre el sistema de subasta asumiendo el papel de la casa, el sistema funcionaría de la siguiente manera. Los jugadores con la intención de vender cualquier cosa del juego deben registrarse en su totalidad con el sistema. Este registro sería ir más allá de la típica de eBay o el registro de PayPal, lo que requiere un número de seguro social y verificación de la edad concreta a la edad legal determinada por el reglamento. El número de seguro social es necesario para fines de declaración de impuestos. Una vez registrado, el seguimiento se inicia. Cualquier persona cuyas ventas exceden los \$ 600 serán reportados al IRS. Una vez que la barrera de los \$ 5000 es roto, un sistema de retención automática tendrá que tomar su lugar. Esto podría ser a través de tasas adicionales adjunta a las subastas completado, o mediante un acuerdo con una empresa de pago, como PayPal. A través de este tipo de mecanismo, el "ganancias de juego" puede rastrear con precisión, y los requisitos de información del IRS y la retención podría cumplirse. La alta tasa de impuestos junto con la creación automática de informes que crear el tipo de disuasión que se establezca el mercado. Por supuesto, todo este sistema, aunque regulado como tal, requeriría la cooperación del juego y las industrias de subastas en línea. Las empresas de juegos pueden ser más que dispuestos a cooperar, como la creación de sus propios sistemas integrados podría ser una nueva fuente de ingresos para ellos a través de comisiones por transacción y anuncio. Los beneficios también podrían resultar de la colaboración exitosa con eBay y PayPal.

4. **El problema de la trampa**

Al igual que con cualquier otro juego, el engaño es un tema permanente, y siempre se aplica a las ganancias. La gente principalmente trucos para sacar provecho. Hacer trampa en los juegos de vídeo ha existido durante años, primero en el consumo generalizado con la aparición de la Game Genie para la Nintendo Entertainment System. [82]

Por supuesto, en esa trampa el tiempo era limitado a los jugadores de inmediato, que era normalmente un máximo de dos. Una vez que el juego en línea se hizo más prolífica, el engaño propagación de una manera nueva, tomando ventaja de los programas externos que se ejecutan simultáneamente a modificar los datos en el juego. La necesidad real de las medidas contra el fraude se hizo evidente con el juego Diablo, que tiene muchos elementos de MMORPG y juegos posteriores han visto al Diablo de ideas tanto en las trampas y las medidas contra el fraude. [83] Desde Diablo, las medidas contra el fraude han mejorado mucho. El objetivo final es ofrecer un juego justo para todos para jugar y no permitir que unos pocos tramposos de arruinar la experiencia de juego para todos los otros jugadores. Una vez que el elemento de valor en el mundo real entra, hacer trampa en el juego, ya sea en general o en el sistema de juego en concreto, se convierte en una preocupación importante. La ironía es que las trampas en el juego en realidad no hace daño a nadie si son simplemente la creación de más de lo que ya es un bien ilimitado. Este es el polo opuesto de hacer trampa en el casino, que perjudica a la casa u otros jugadores mediante la adopción de un bien limitado a la forma. En casino-engaño es un robo, pero engañando MMORPG es realmente más de una molestia hasta que los beneficios entran en escena. la integridad del juego siempre ha sido una prioridad para los establecimientos de juego y las compañías de videojuegos. El punto medio entre estos intereses en conflicto sería sólo para castigar a aquellos que tanto engañar y beneficiarse de él a

través del sistema de subasta. En última instancia, un diálogo largo entre los desarrolladores de juegos y los legisladores debe llevarse a cabo para determinar qué nivel de regulación, en su caso, ha de ser codificado en la materia. castigos penales, terminaciones en cuenta, y mayores tasas de impuestos son algunas posibles soluciones, pero no todos requieren codificación específica. Al igual que cualquier nueva reglamentación, la restricción puede irritar a algunas personas que se han acostumbrado a las cosas como son ahora. En virtud de la ya mencionada "venta" y "No Venta" conceptos de servidor, algunos "No Venta" servidores podrían ser designados "bajo el Reglamento." En estos servidores, las restricciones necesarias para el dinero del mundo real pueden ser destituidos, lo que permite una mayor libertad de jugador y una experiencia similar a lo que existe ahora. Una vez más, el desarrollo de estos servidores sería hasta la compañía del juego, y en gran medida se basaría en la demanda de los jugadores.

C. El tema de la Propiedad Intelectual

Una cuestión que también requieren de la cooperación, pero probablemente se enfrentará a más resistencia, es el de la izquierda por la propiedad intelectual. Ya ha habido controversia en este frente, y las solicitudes de cumplimiento es probable que se encontró con opiniones mezcladas. Sin embargo, en el pasado, la industria del juego ha sido por lo menos abierta al diálogo con los legisladores, así que hay alguna esperanza. Después de discutir el estado actual problemática de la propiedad intelectual, el paso necesario para rectificar el asunto será discutido.

1. **De Licencias y Ventas jurídica: Reglamento de la cara de un "Mercado Negro"**

Al igual que con todo el software, la compra del software es en realidad la compra de una licencia para utilizar el software. Debido a este acuerdo, los jugadores en realidad nunca son dueños de lo que están vendiendo. El argumento, como se indicó anteriormente, es que la venta es por el momento para adquirir el elemento, el oro, o el carácter. Este argumento ha sido aceptada por algunos y rechaza da por otros. La mayor controversia se debían a juego Everquest y activa de Sony Online Entertainment sitios de vigilancia de la subasta para la venta prohibida por su EULA. Si bien no resultado final ha sido alcanzado, se ha producido al menos una demanda colectiva presentada en la estela de las terminaciones de cuenta. [84] Del mismo modo, Blizzard Entertainment ha enviado cartas de cesar y desistir relacionados con las ventas de World of Warcraft. [85] Los juegos más recientes, tales como Project Entropia vida [86] y la segunda, [87] el reflejo de las transacciones en el mundo real de la propiedad en el juego. De hecho, la fomentan. Esta disparidad absoluta entre los diferentes juegos provoca un problema real para las regulaciones potenciales, aunque la realidad es que las ventas se producen si se acepta el CLUF de lo prohíbe.

2. **Pasos necesarios para que coincida con la industria las medidas legislativas**

Con el fin de hacer del trabajo reglamentarias, las industrias del juego tendrían que cooperar con los legisladores con el fin de crear un entorno en el que la normativa va a funcionar. En concreto, las compañías de juego tendrán al proyecto de EULA futuro para aclarar que la venta del mundo real de la propiedad en

el juego es aceptable. Por otra parte, una cuidadosa redacción garantizar que los derechos de propiedad intelectual de permanecer con la compañía de juego, como lo hacen ahora con licencias actuales. Nuevas reglamentaciones podrían hacer valer estos derechos de propiedad intelectual, o al menos hacer mención de ellos para fomentar la cooperación de la industria.

D. La cuestión de la adicción

Al igual que con los juegos de azar de casino, la adicción es una preocupación real. En el caso de los MMORPG, el nivel de adicción es asombrosa. La realidad extraña, sin embargo, es que la mayoría de los EE.UU. no es consciente del problema. Muestra tales como 20/20 y 60 minutos en ocasiones han transmitido en segmentos de esta adicción. [88] Después de discutir el problema de la adicción en los MMORPG, este trabajo se discute el concepto de adicción compuesto junto con una posible solución.

1. Adicción MMORPG: una triste realidad

Adicción MMORPG es muy real y posiblemente peor que el juego compulsivo. Denominado "juego compulsivo" por algunos, este comportamiento es una de las conductas adictivas más extrema que existe en nuestra sociedad. Aunque las estadísticas de los jugadores adictos son prácticamente inexistentes, [89] la evidencia anecdótica es abundante. [90] Uno de los incidentes más lamentable resultó en la muerte de un bebé a causa de la negligencia de los padres, que eran jugar a World of Warcraft obsesivamente. [91] De hecho, ahora hay incluso un pequeño grupo llamado "Anónimo MMO." [92] Mientras que los EE.UU. ha tardado en aceptar esta nueva condición, otras

partes del mundo ya han actuado. El adicto primero MMORPG centro de recuperación se inauguró recientemente en Beijing, China. [93] Otros centros de tratamiento se espera que abra en otras partes de Asia.

2. **Para agravar la adicción: Adicto MMORPG Conoce jugador empedernido**

Al ver cómo la adicción MMORPG grave puede ser, no sería difícil imaginar cómo componer esta adicción al juego compulsivo podría causar problemas significativos. Imagínense los problemas que podrían derivarse de una persona que es a la vez adictos al juego de su MMORPG, así como los juegos de azar dentro de ella. Por otra parte, la adicción a uno podría llevar a la adicción a la otra, como sucede a menudo con la adicción a las drogas. El potencial para la adicción compuesto sólo es más realista si la adicción MMORPG es en realidad el resultado de una personalidad adictiva. El estudio adicional que hay que hacer sobre la adicción antes de cualquier MMORPG respuestas concretas están disponibles.

Una vez que el problema es reconocido, la siguiente reflexión obvia es que preguntarse qué se puede hacer. China ha propuesto su propia solución, lo que limita a los jugadores a 3 horas de juego por día por la ley. [94] Ese límite es probable que no sea aceptable en los EE.UU. Si bien ninguna regulación probablemente podría resolver el problema directamente, tomando parte de los ingresos fiscales de los juegos MMORPG y su aplicación a por lo menos un centro nacional de la adicción MMORPG sería una alternativa aceptable. Este primer paso podría hacer maravillas para este nuevo problema, así como proporcionar un

espacio significativo para estudiar el problema de la adicción MMORPG más.

E. El desbordamiento: ¿Cómo afectará esto a otros juegos de azar en una nueva era?

Un problema importante con la regulación de los MMORPG es que esta normativa puede tener efectos no deseados en los Juegos de Azar emergentes Ligas Profesionales. Estas ligas, como la CPL [95] y la Iglesia de Dios Universal, [96] han torneos y jugadores pueden ganar más de seis cifras por año. Si bien estas ligas no compiten en los MMORPG, [97] términos que no están claramente definidas en el Reglamento potencial podría envolver a estas ligas también. Si bien es razonable suponer que algunas personas como estas ligas agrupadas en el problema MMORPG, con sus ganancias consideradas ganancias de juego, la comparación aquí debería caer a otros deportes profesionales. Si bien estas personas están jugando un juego de habilidad, no son apuestas sobre el mismo. Ellos están compitiendo, al igual que los equipos de la NFL competir o competir con jugadores de la PGA. Como tal, las ganancias del torneo se considerará para la clasificación del mismo como jugador de la NFL salarios o ganancias del PGA de golf del torneo. Hay otra tendencia emergente que puede quedar fuera de los reglamentos MMORPG, así como los reglamentos normales de juego del Internet. En concreto, las empresas están permitiendo a los jugadores apostar directamente en el resultado de varios juegos que puede jugar en línea. [98] Si bien esto cae más cerca de los juegos de azar en línea tradicional en que se trata de las apuestas directas, el dinero real, la clasificación de estos juegos es totalmente desconocido. Si bien son juegos de habilidad en un sentido, en otro pueden ser los deportes de

juego basado en la aparición de las ligas de juego se ha mencionado anteriormente. Si bien este concepto aún no se ha apagado, es probable que presente un problema o si cuando finalmente se generaliza.

V. CONCLUSIÓN

apuestas por Internet es muy similar a una casa antigua, condenado en un bloque de otra manera normal. Todo el mundo sabe que está ahí, todo el mundo sabe que es un problema, todos hablan de él, y nadie ha hecho gran cosa al respecto, mientras que está esperando el colapso de algunos niños que deciden pasar la noche en la "casa embrujada". Por supuesto, una vez que la casa se derrumba, tal vez alguien por fin limpiar el lote y la reconstrucción. Puede tomar algún incidente de juego del Internet significativa para traer de vuelta a la regulación una prioridad para el Congreso. Como lo ha sido hasta ahora sin resolver, puede estar esperando lo imposible pensar que un problema emergente como el MMORPG se regulará antes de que el problema es puesto en primer plano por una importante actividad o evento. Es sólo cuestión de tiempo hasta que el problema se desarrolla a su máximo potencial. Una vez que lo hace, las regulaciones se cumplan con mayor dificultad y resistencia como el género se convierte en más sólida en el mundo de los videojuegos y más diversificada en las formas y métodos disponibles para fines de lucro y jugar dentro de ellos. Ahora es el momento para regular el MMORPG. Hace años, era demasiado nuevo y demasiado incierto para gastar tiempo legislativa sobre. En el futuro, la base de usuarios sólo continuará creciendo y los problemas se multiplican solamente apuestas por Internet está cerca de una década sin ningún tipo de regulación verdad. Mientras que frente a este problema bien establecido, que valdría la pena abordar el problema MMORPG emergentes. Si la solución elegida es estudiar el problema de juego del Internet para regular en lugar de prohibirlo, la cor también debe explorar el MMORPG para

que pueda ser regulada en los reglamentos similares pero separados pasado, al mismo tiempo. El futuro, sin duda, se mantiene incluso en los problemas más complejos juegos de azar de Internet con tecnología que ni siquiera podemos imaginar. Antes de que la tecnología llegue, los esfuerzos deben ser realizados para hacer frente a la tecnología que ya tenemos. Tecnología plantea problemas para continuar una serie de ámbitos de la ley, y la regulación de los juegos de azar será inevitablemente uno de ellos en los próximos años.